

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan media edukasi dengan kreatifitas memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Permasalahan yang banyak terjadi pada remaja adalah tidak percaya dirinya mereka dalam proses belajar. Perancangan media utama boardgame merupakan solusi yang diberikan untuk melatih remaja dalam meningkatkan kepercayaan diri dan *public speaking*.

Dengan adanya interaksi sesama pemain dapat membiasakan remaja untuk berinteraksi dan mengutarakan pikirannya, sehingga mengurangi kurang percaya diri saat berbicara di depan teman-temannya pada proses belajar berlangsung. Penggunaan ilustrasi yang ceria memberika pengalihan dari rasa gugup saat bermain serta dengan adanya lencana membuat semangat dalam mencapai akhir permainan. Penerapan media pendukung yang dikemas dengan ceria diharapkan dapat menarik minat bermain remaja untuk mencoba memainkannya.

B. Saran

Berdasarkan perancangan karya media edukasi ini didapatkan saran sebagai berikut:

1. Bagi Instansi Pendidikan perlu adanya perhatian khusus bagi siswa yang merasa tertinggal ataupun tidak percaya diri sejak bangku

sekolah menengah pertama karena sangat mempengaruhi proses belajar mereka kedepannya.

2. Memperbanyak kegiatan *bounding* para remaja sehingga mereka dapat membiasakan diri untuk berinteraksi di depan banyak orang.
3. Bagi desainer selanjutnya diharapkan dapat menjadi lebih kreatif dalam menampilkan desain sebagai media edukasi bagi remaja.



DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber dari Buku dan Jurnal

- Al-Mighwar, Muhammad. (2006). *Psikologi Remaja - Petunjuk bagi Guru dan Orangtua*. Bandung: CV. MUSTAKA SETIA.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Caufield, Kristopher. (2012). *Analyzing the effects of brand mascots on social media: Johnson City Power Board case study*. Thesis. East Tennessee State University
- Diananda, Amita. (2018) *Psikologi remaja dan Permasalahannya*, dalam ISTIGHNA, Vol. 1, No 1. Tangerang: Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Islamic Village Tangerang
- Erlitasari, Dwi, Nova & Dewi, Utari. (2016). *Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat pada mata pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Hulukat, Weny. (2016). *Pengembangan Diri Siswa SMA*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Jannah, Miftahul. (2016) *Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya dalam Islam*. *Jurnal Psikoislamedia* Vol.1, No.1. Banda Aceh: Dosen Fakultas Psikologi Universitas Negeri Ar-Raniry
- Kim, Rando. (2019). *Time of Your Live*. Jakarta: Penerbit Bhuana Ilmu Populer
- Lauster, Peter. (2015). *Personality Test* atau *Tes Kepribadian*, terjemahan D.H. Gulo. Jakarta: Bumi Aksara
- Mafirja, Sulma. dan Ibda, Fatimah. (2018) “Efektivitas Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MAN Darussalam Aceh Besar”, *Jurnal Intelektualita* 4, no.1
- Maharsi, Indiria. (2011) *Komik*. Yogyakarta: Dwi-Quantum
- Mohanty, S. S.. (2014). *Growing Importance of Mascot & their Impact on Brand Awareness. A Study of Young Adults in Bhubaneswar City*. *International Journal of Computational Engineering & Management*
- Putra, Ricky W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andy

Rosmiati, Ana (2011). MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL SENI RUPA PADA ANAK PAUD/TK, Jurnal Seni Budaya:ISI Surakarta

Sobur, Alex. (2016) *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia

Wulandary dan Purba. (2020). *Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar*. Tanjung Mulia Medan: Universitass Potensi Utama

Streit, Aprilia Kartini dan Hadi. (2016). Perancangan *Board game* Edukasi Pendidikan Moral Dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15 Tahun, Jurnal RupaRupa Vol.5, no.1:Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia.

2. Sumber dari Buku Elektronik

Booth, Paul. *Board Game as Media*, dalam <https://www.google.co.id/books/edition/Board Games as Media/BqIPEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Board+Games+mike&pg=PT175&printsec=frontcover>

Darwanto, Eko. *Desain Komunikasi Visual || Perancangan Identitas Visual*, dalam <https://www.google.co.id/books/edition/Desain Komunikasi Visual I II Perancangan/JynGDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=strategi+verbal+adalah&pg=PA24&printsec=frontcover>

Muri'ah, Siti & Wardan, Khusnul. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, dalam <https://www.google.co.id/books/edition/PSIKOLOGI PERKEMBA NGAN ANAK DAN REMAJA/xGb5DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=teori+perkembangan+remaja&printsec=frontcover>

Septino. *Siapa saja Bisa Jago CorelDraw*, dalam <https://www.google.co.id/books/edition/Siapa Saja Bisa Jago Cor elDraw/Qk9WEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=psikologi+warna &pg=PA120&printsec=frontcover>

3. Sumber dari Internet

Design, Passion. (2021). "5 Fungsi Maskot dalam Membangun Brand Anda" <https://passiondesigns.co.id/5-fungsi-maskot-dalam-membangun-image-brand-anda/> diakses pada tanggal 09 Agustus 2022.

Heru. (2017). "Komunikasi Persuasif" <https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-persuasif> diakses pada tanggal 09 Agustus 2022.

Liebute, Lina. (2021). "Kintsugi Talk Therapy Game" <https://www.behance.net/gallery/122375331/Kintsugi-talk-therapy-game> diakses pada tanggal 09 Oktober 2022.

Sierra, David. 2(020). "Stay at Home – The Board Game" <https://www.behance.net/gallery/95541781/STAY-AT-HOME-FREE-BOARD-GAME> diakses pada tanggal 09 Oktober 2022.

Zimmer, Jhon. (2018). "Gamification Can Help Overcome Public Speaking Nerves" <https://mannerofspeaking.org/2018/03/20/gamification-can-help-you-overcome-speaking-nerve/> diakses pada tanggal 09 Oktober 2022.

4. Sumber dari Wawancara

Anra, Nefri. Akademisi Psikologi, wawancara tanggal 18 Juli 2022. Kantor Prodi Kriya: Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Sumatera Barat.

Mardiyanto, Tenaga ahli Psikologi, wawancara tanggal 15 Agustus 2022 di Kantor Prodi Psikologi: Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat.