

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan tugas akhir yang Penulis telah lakukan, yaitu produksi *board game* ular tangga edukatif sebagai media edukasi tentang kekerasan terhadap anak pada remaja di Kota Semarang, Penulis menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Board game* ular tangga “BERGEGAS” (Bergema untuk Ketegasan) berhasil memberikan edukasi kepada para target audiens, yaitu para siswa SMP. Buku ini diuji coba pada siswa SMPTQ Pangeran Diponegoro, Semarang dengan jumlah peserta 53 anak.
2. Produk ini dirancang sebagai media cetak untuk edukasi tentang kekerasan terhadap anak untuk remaja, yang bisa digunakan dalam kegiatan sosialisasi oleh klien, yaitu DP3A Kota Semarang ke sekolah-sekolah yang berada di Kota Semarang. *Board game* ini dibuat dengan tujuan memberikan pemahaman, sehingga para siswa dapat memberikan perlindungan maupun penanggulangan setidaknya kepada dirinya sendiri dan orang di sekitarnya. Ada pun tema yang diambil untuk *project* ini adalah “BERGEGAS” yang merupakan singkatan dari Bergema untuk ketegasan. Tema ini memiliki filosofi untuk menyerukan edukasi tentang kekerasan terhadap anak dengan berulang, tanpa lelah dan berani bertindak tegas untuk melawan dan mencegah segala yang berkaitan dengan isu tersebut.
3. *Board game* ular tangga edukatif mengandung materi tentang:
 - pengetahuan dasar tentang definisi kekerasan,
 - jenis-jenis kekerasan,
 - kontak layanan aduan kekerasan,
 - *study case* yang berkaitan dengan materi kekerasan,

- siapa saja yang bisa menjadi pelaku kekerasan maupun korban,
 - dampak kekerasan,
 - persepsi tentang korban maupun pelaku,
 - perlindungan hukum, dan
 - kontak aduan apabila terjadi kekerasan di Kota Semarang.
4. Produk permainan ini dibuat dengan desain yang menarik dan disesuaikan dengan target audiens yaitu para remaja SMP. Tak lupa, permainan ini juga ditambahkan inovasi berupa kartu permainan sebanyak lima jenis dan tiap jenisnya berjumlah sepuluh kartu.
 5. Kesepuluh *Key Performance Indicator (KPI) board game* ular tangga edukatif “Bergegas” tercapai. Desainnya selesai dan divalidasi tepat waktu, pengetahuan siswa meningkat secara signifikan seperti yang ditunjukkan pada tes akhir, dan 85% merekomendasikan permainan ini dengan partisipasi penuh. Baik sekolah maupun DP3A Kota Semarang mengonfirmasi keefektifannya dan mendukung replikasi di masa mendatang dengan sedikit perbaikan.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Bagi DP3A Kota Semarang

Meningkatkan efektifitas edukasi mengenai kekerasan terhadap anak, Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Semarang perlu melakukan pengembangan media edukasi dalam bentuk cetak maupun digital, yang melibatkan masyarakat secara aktif. Dalam pembuatan tugas akhir, penulis memiliki beberapa saran untuk DP3A Kota Semarang, yaitu:

1. Mereplikasi Media Edukasi yang sudah ada untuk sekolah lain, mencetak sesuai jumlah yang ditentukan. Penulis sangat setuju apabila

board game ular tangga edukatif “Bergegas” ini digunakan dan didistribusikan ke Sekolah Menengah Pertama di Kota Semarang.

2. Mengembangkan media edukasi. Pergantian materi atau cara bermain *board game* ular tangga edukatif bisa divariasikan sesuai kebutuhan seperti materi ataupun target edukasi. Selain ular tangga, DP3A juga diharapkan bisa mengembangkan permainan lainnya yang dapat digunakan sebagai media edukasi yang kreatif dan menyenangkan baik dalam bentuk cetak maupun digital. Umpan balik dari pengguna maupun pihak yang terlibat penting dalam pengembangan ini.
3. Integrasi dengan program sosialisasi. Permainan ini bisa dijadikan bagian dari agenda rutin DP3A dalam melakukan sosialisasi ke sekolah-sekolah maupun komunitas.
4. Kolaborasi dengan pihak sekolah. Permainan ini bisa digunakan sebagai media dalam pembelajaran maupun konseling dan modul pendamping dalam implementasi program sekolah yang terkait dengan pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah.
5. Pembuatan sistem evaluasi rutin berkaitan dengan media edukasi ini, seperti *pre-test*, *post-test* dan survei kepuasan untuk mengukur dampaknya. Hal tersebut sangat penting untuk perbaikan dan efektivitas jangka panjang.

5.2.2 Saran Bagi Penulis Selanjutnya

Untuk peneliti atau penulis selanjutnya yang ingin melanjutkan studi tentang kekerasan terhadap anak pada remaja melalui media edukasi, beberapa saran dapat dipertimbangkan. Pertama, melakukan analisis mendalam mengenai efektivitas penggunaan media edukasi kreatif dalam berbagai bentuk melalui artikel terdahulu atau literatur lainnya, analisis situasi juga sangat penting untuk menentukan setiap langkahnya. Mengembangkan media yang ingin dibuat dan penambahan materi dengan berdialog dengan para stakeholder terkait dan merumuskan strategi sesuai tujuan yang ingin dicapai. Menggali karakteristik, minat target audiens, dan pendapatnya agar strategi yang disusun menjadi efektif.

Mempertimbangkan ukuran *board game* berdasarkan jumlah maksimal anggota pemain juga penting untuk dilakukan. Dengan saran-saran yang Penulis berikan, diharapkan penelitian berikutnya dapat memberikan wawasan baru untuk proyek tentang kekerasan terhadap anak di Kota Semarang.