

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perubahan keterampilan komunikasi interpersonal pada remaja sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa bermain permainan papan kooperatif *pandemic*. Keterampilan komunikasi interpersonal remaja sesudah bermain permainan papan kooperatif *Pandemic* sama dengan keterampilan komunikasi interpersonal remaja sebelum bermain. Hal ini membuktikan bahwa permainan papan kooperatif *Pandemic* tidak dapat digunakan sebagai alternatif untuk menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan terdapat saran untuk peneliti selanjutnya, tidak diterimanya hipotesis tidak luput dari adanya faktor lain. Salah satunya variabel *ekstraneous* yang dialami oleh penulis; antara lain 2 subjek terlambat 30 menit untuk tiba di tempat penelitian (*café*). Sehingga adanya suasana canggung yang terjadi saat menunggu kedua subjek tersebut. Adapun alasan kedua subjek tersebut adalah sedang menjalani UAS dan terdapat urusan yang mendadak / mengantar makanan. Kemudian, pemilihan permainan papan *Pandemic* masih dirasa rumit oleh penulis untuk diberikan kepada orang yang belum terbiasa bermain permainan papan.

Pada sesi pertama permainan (tingkatan *Introductory*), pemain terlihat bingung sekali saat mengambil aksi di dalam permainan. Kemudian saat sesi pertama selesai, penulis merasa bahwa para pemain belum bisa memahami permainan secara keseluruhan, atau masih meraba mekanisme permainannya. Penulis harus tetap melanjutkan pelatihan ke sesi selanjutnya, tingkatan permainan yang paling sulit yaitu pahlawan (*Heroic*). Pada tahap evaluasi di sesi pertama, walaupun *Game Master* sudah meminta para pemain menyampaikan apa yang ingin pemain lakukan di permainan selanjutnya, para pemain merasa bingung untuk menjawab karena pemain sendiri belum terbiasa dengan mekanisme dan peraturan permainan papan *Pandemic*. Namun, seiring dengan berjalannya permainan, setelah para pemain mulai terbiasa dengan permainan papan *Pandemic*, para pemain mulai terbuka dengan banyaknya diskusi dan koordinasi permainan.

Belajar dari kekurangan yang dialami penulis, bagi peneliti yang akan melakukan penelitian serupa dapat memaksimalkan penelitian dengan:

- a) Agar para pemain dapat hadir tepat waktu, peneliti harus menentukan waktu yang tepat agar para pemain dapat hadir tepat waktu dan urutan kegiatan dapat berjalan dengan lancar.
- b) Pemberian perlakuan sebanyak 2 kali mungkin dapat ditambah menjadi 4 kali yang dibagi dalam 2 sesi agar para pemain memahami permainan secara keseluruhan. Saat peneliti melihat permainan kedua, para pemain sudah mulai memahami bagaimana proses permainan dan bagaimana cara memenangkan permainannya. Satu kali sesi bermain bisa berdurasi kurang lebih 45menit.

- c) Untuk tingkatan permainan, sudah benar diawali dengan pengenalan (*Introductory*), standar (*Standard*), pahlawan (*Heroic*) dan pahlawan (*Heroic*). Jumlah pemberian perlakuan dapat dilakukan sebanyak 4 kali. Hal ini dilakukan agar pemain dapat memahami konsep permainan dengan lebih baik. Dan juga antar pemain lebih mengenal lebih baik satu dengan lainnya.
- d) Pada tahapan evaluasi, *Game Master* dapat mencoba untuk bertanya satu per satu pemain, daripada langsung memberikan pertanyaan kepada keseluruhan pemain secara bersamaan. Dengan cara tersebut, para peserta secara tidak langsung dipaksa untuk menyampaikan kesulitan yang pemain alami dan keinginan pemain tersebut, sebelum lanjut ke sesi selanjutnya.
- e) Pemberian perlakuan bisa dilakukan saat COVID-19 sudah berakhir agar aktivitas komunikasi leluasa tanpa adanya halangan protokol kesehatan.