

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kerajaan Pakuan Pajajaran merupakan Kerajaan Hindu-Budha terbesar ke 2 dan merupakan tandingan dari Kerajaan Majapahit dan mempunyai dampak positif yaitu membuka jalur perdagangan melalui Pelabuhan Sunda Kelapa di Jakarta. Namun karena minimnya data mengenai Kerajaan Pakuan Pajajaran membuat Kerajaan ini terlupakan dan kurang dikenal. Remaja sendiri pun lebih mengenal Kerajaan-kerajaan yang lebih terkenal seperti Kerajaan Majapahit, Sriwijaya, Banten, dan Kerajaan lain yang sudah sangat dikenal baik oleh masyarakat Indonesia. Kurangnya media yang mengenalkan tentang Kerajaan Pakuan Pajajaran merupakan salah satu faktornya. Berdasarkan masalah ini penulis ingin mengambil tema Kerajaan Pakuan Pajajaran pada saat Raja Sri Baduga Maharaja memerintah yaitu pada saat masa kejayaan dan perkembangan Kerajaan Pakuan Pajajaran untuk memperkenalkan kepada remaja bahwa Kerajaan yang hebat bukan hanya Kerajaan Majapahit.

Penulis ingin mengenalkan masa kejayaan Kerajaan Pakuan Pajajaran dengan media *board game* yang mengilustrasikan masa-masa kejayaan Raja Sri Baduga Maharaja sebagai tokoh yang membuat Kerajaan Pakuan Pajajaran berkembang sehingga remaja tidak sulit untuk mencerna informasi mengenai sejarah Kerajaan ini. Salah satu faktor didesain menjadi *board game* adalah agar dapat menjadi media alternatif pembelajaran sejarah yang lebih menyenangkan dan menarik untuk dilihat. Penulis ingin mengajak remaja-remaja Indonesia untuk lebih mengetahui dan mendalami Kerajaan di Indonesia, karena Kerajaan di Indonesia tidak kalah hebat dengan Kerajaan-kerajaan diluar sana serta ingin menunjukkan bahwa masih banyak Kerajaan yang belum dikenal baik oleh masyarakat Indonesia. Oleh karena itu penulis ingin mengajak para remaja untuk mengenali Kerajaan yang lain sehingga Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha

dapat dilestarikan, dikenal tidak hanya oleh dalam negeri namun juga luar negeri sehingga dapat membawa nama baik untuk Indonesia.

5.2 Saran

Dengan berkembangnya teknologi dan *games* tidak menutup kemungkinan untuk membawa *board game* ini menjadi permainan digital untuk mencakup remaja-remaja yang lebih senang permainan pada gawai, sehingga dapat memperluas target yang dituju dan mempercepat aliran informasi dari kejayaan Kerajaan Pakuan Pajajaran yang belum dikenal ini. Dengan dibuatnya *board game* ini diharapkan dapat membuat seri lain yang menjelaskan Kerajaan Hindu-Budha yang lain sebagai media alternatif dari pembelajaran sejarah.

