

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Menurut teori Prof. Primadi, cara belajar yang paling tepat adalah bermain, maka dari itu, perancangan *board game* sebagai sarana pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan agar anak senang belajar, *board game* juga sangat baik untuk diterapkan dalam dunia pendidikan. Dari *board game*, mereka dapat belajar dari gambar dan bermain, kelebihan *board game* juga banyak, mereka dapat aktif bergerak, bekerjasama dan membentuk rasa sosial yang tinggi.

Konsep yang dibuat dalam desain *board game* ini adalah menampilkan cara pengajaran yang ceria dan aktif, sehingga dapat mengundang anak-anak untuk menyukai Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Melalui game ini anak-anak diajak aktif dan bekerja sama dengan kelompok mereka serta membangkitkan semangat belajar dan mau membaca buku pelajaran.. Suasana yang diharapkan dalam game ini adalah anak aktif belajar dengan ceria, menumbuhkan rasa kebersamaan yang tinggi antara sesama teman dan guru.

5.2 Saran

Saran yang didapat dalam membuat karya ini adalah visual sudah sangat baik dilakukan dengan konsep yang sesuai. Diharapkan untuk pembuatan karya berikutnya dapat lebih berguna lagi untuk kepentingan masyarakat banyak bukan hanya untuk kalangan tertentu saja. Kita juga sebagai designer diharapkan untuk tidak hanya mementingkan pembuatan design untuk keinginan diri sendiri, tetapi untuk kepentingan orang lain juga.