

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari semua data yang diperoleh selama proses pembuatan Tugas Akhir dengan judul “*Boardgame* Pengetahuan Pengolahan Sampah yang Kreatif untuk Anak-Anak” dapat disimpulkan bahwa kurangnya buku atau sebuah media yang membahas tentang pengetahuan pengolahan sampah yang kreatif untuk anak-anak. Kebanyakan pengolahan sampah kreatif ini hanya diketahui lewat media internet. Karena itu sangat diperlukan *boardgame* ini, dimana anak-anak dapat belajar mengenai sampah dengan lebih menyenangkan.

Boardgame ini tepat untuk anak usia 8-11 tahun, karena pada usia tersebut anak-anak mudah menghafal, memiliki daya konsentrasi yang baik, penuh rasa ingin tahu, dan mereka sudah mulai berhadapan dengan tuntutan sosial. Untuk itu, diputuskan membuat dengan media *boardgame* yang penuh dengan ilustrasi yang disukai anak-anak, agar mereka bisa menyenangi *boardgame* ini.

5.2 Saran

5.2.1 Diri Sendiri

Dapat lebih membagi dan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya, karena butuh waktu banyak untuk membuat banyak ilustrasi dalam *boardgame* tersebut. Diperhatikan kembali ilustrasi-ilustrasi yang dibuat, harus memiliki 1 gaya saja dalam satu *boardgame* agar memiliki kesesuaian dalam keseluruhan *boardgame* ini, jangan sampai gaya gambarnya berubah-ubah. Ilustrasi orang dan barang-barang tidak cocok gaya gambarnya.

5.2.2 Civitas Akademika

Selama Tugas Akhir berlangsung, diharapkan koordinator dapat memberikan informasi lebih awal, agar semua peserta Tugas Akhir dapat mempersiapkannya dengan lebih baik.

5.2.3 Masyarakat Secara Umum

Diharapkan para orang tua dapat membina anak-anak untuk menanamkan kebiasaan baik, terutama membiasakan mengolah sampah dengan kreatif dari sejak kecil agar nantinya tidak ada lagi sampah-sampah yang menggunung dan juga dapat mengurangi jumlah sampah yang dihasilkan sehari-hari.