

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

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 menarik, menyenangkan dan atraktif sehingga dapat mengundang anak-anak untuk menyukai Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Melalui *game* ini anak-anak diajak aktif dan dapat berinteraksi serta membangkitkan semangat belajar dan mau membaca buku pelajaran. Suasana yang diharapkan dalam *game* ini adalah anak aktif belajar, serta menumbuhkan rasa kebersamaan yang tinggi antara sesama teman dan guru.

5.2 Saran

Adapun saran yang didapat untuk *Board Game* Rupatra ini adalah lebih lagi meningkatkan konsep cara bermain agar anak tidak hanya sekedar bermain namun anak dapat mengerti tujuannya dan dapat menghasilkan apa yang ingin dicapai dari permainan tersebut.