

BAB V

KESIMPULAN

5.1 KESIMPULAN

Tingkat efisiensi belajar anak terhadap nilai kristiani masih sangatlah kurang. Padahal hasil penyerapan nilai kristiani sangatlah berpengaruh untuk tumbuh kembang karakter anak. Dengan adanya *boardgame* ini anak akan terfasilitasi secara edukatif, efektif, interaktif dan sekaligus dapat belajar tentang nilai kristiani secara menyenangkan.

Penulis mengemas *boardgame Bible Quest* disesuaikan dengan target primer *boardgame* yaitu anak usia 9-11 tahun, baik dari segi visual, bahasa, tipografi, dan lain-lain. *Boardgame* ini menawarkan nilai edukasi mengenai kekristenan yang dikemas secara interaktif dan menarik.

5.2 SARAN

5.2.1 Saran Umum

Bible Quest merupakan salah satu media edukasi yang mendukung penuh pembelajaran anak terhadap nilai kristiani. Dengan adanya *Bible Quest* diharapkan anak – anak dan lebih memiliki antusias yang tinggi untuk mau belajar tentang nilai kristiani.

5.2.2 Saran Khusus

Peran orang tua sangatlah penting dalam mengawasi pertumbuhan karakter seorang anak. Orang tua harus memiliki kesadaran penuh bahwa pentingnya anak belajar tentang nilai kristiani. Support dari orang tua akan sangat bermanfaat bagi anak.