

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Sebagai media informasi dan juga media edukasi, permainan *board games* sangatlah membantu dalam proses penyampaian suatu informasi. Lewat permainan *board games* anak akan merasa senang dan tidak akan merasa tertekan saat mempelajari sesuatu. *Board games* “Sahabat Pintar” ini dapat menginformasikan kepada anak-anak mengenai sejarah permainan ular tangga, makna dalam permainan ular tangga, dan juga nilai yang dapat diambil dari permainan ular tangga dengan cara yang menarik yaitu menggunakan kartu kejutan yang berisi informasi dan kartu perintah yang berisi perintah yang harus dilakukan oleh anak-anak. Dengan perancangan *board games* “Sahabat Pintar” ini diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal sejarah, makna, manfaat dan nilai-nilai dibalik permainan ular tangga, selain itu diharapkan melalui perancangan ini dapat menambahkan ketertarikan anak-anak terkait permainan ular tangga dan anak-anak tidak akan merasa bosan karena bermain sambil belajar.

V.2 Saran

Dalam perancangan *board games* “Sahabat Pintar” ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya perancangan selanjutnya yang dapat melihat kekurangan tersebut dan dapat menambahkan atau memperbaiki informasi dengan lebih lengkap dari sebelumnya dan lebih menarik untuk menambah wawasan khalayak sasaran sesuai dengan perkembangan zaman.