

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **7.1 Kesimpulan**

*Board game* edukasi "*finger fun: jarimatika*" adalah permainan papan yang berfungsi sebagai media pembelajaran berhitung menggunakan metode jarimatika untuk anak usia 7-9 tahun khususnya di wilayah Kabupaten Nganjuk. Perancangan dapat dikatakan berhasil apabila dapat dipahami dan diterapkan dengan baik dan benar oleh target audiens. Oleh karena itu metode penelitian yang digunakan harus sesuai dengan perancangan yang dibutuhkan.

*Board game "finger fun: jarimatika"* ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 7-9 tahun dimana anak usia tersebut adalah usia yang siap dalam belajar berhitung. *Board game* ini dibuat lebih interaktif antar pemain karena ada misi dan soal yang wajib dipecahkan oleh pemain. Dengan adanya media pembelajaran edukasi dengan menggunakan *board game* ini diharap anak-anak dapat dengan mudah memahami metode berhitung jarimatika. Serta dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak di Kabupaten Nganjuk.

Adapun kendala-kendala dalam merancang sebuah *board game* yang telah dialami penulis adalah membuat mekanisme-mekanisme permainan yang menarik dan seru agar cocok dan disukai anak-anak.

#### **7.2 Saran**

Dalam merancang *board game* edukasi haruslah dengan perencanaan yang matang dimana kebutuhan setiap anak berbeda-beda sehingga *board game* yang dirancang cocok dan dapat dipahami anak-anak dengan mudah. Perancangan *board game* edukasi jarimatika ini disusun secara ilmiah dengan telah dilakukannya sejumlah penelitian agar mendapatkan hasil yang sesuai, namun penulis menyadari akan adanya kesalahan penulisan ataupun masih kurangnya kesempurnaan pada laporan yang telah dibuat ini, oleh karena itu perancang membutuhkan kritik dan saran yang mampu membuat penulis semakin semangat untuk membenahi penulisan yang akan mendatang. Penulis berharap, laporan perancangan ini dapat bermanfaat bagi orang yang telah membaca serta menggunakannya secara bijak.