

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan

Kesimpulan pada perancangan ini adalah penggunaan media *board game* dalam pembelajaran PAUD ini sangat efektif dengan menggunakan jenis permainan *trivia puzzle* tema hewan peliharaan yang berfokus pada pembelajaran kognitif *audiotory*, visual, dan pergerakan anak. Pemilihan jenis permainan *trivia game* sangat tepat karena anak perlu mengenal lingkungan di sekitar mereka dengan tema pembelajaran pengenalan hewan peliharaan. Untuk menunjang nilai *board game* pembelajaran kognitif akan lebih efektif menggunakan jenis permainan *puzzle* karena terdapat komunikasi antara anak dan guru saat menyelesaikan *puzzle* tersebut, mengasah daya ingat visual anak tentang hewan peliharaan dan terdapat pergerakan untuk menyelesaikan *puzzle* tersebut.

Perancangan *board game* edukasi perkembangan kognitif yang dilaksanakan untuk anak di sekolah PAUD, membuat perancang mendapatkan banyak pengalaman serta ilmu-ilmu baru. Banyak pelajaran yang dapat dipelajari baik dari sisi topik yang diangkat tentang perkembangan kognitif anak dan juga pelajaran mengenai perancangan *board game* yang baik. Pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak ini akan sangat menunjang anak pada usia dini untuk terus berkembang hingga dewasa. Memberikan pengetahuan untuk orang tua tentang perkembangan kognitif anak serta mengajak orang tua untuk terus mendukung perkembangan kognitif anak. Anak akan mampu mempelajari semua hal jika anak mendapatkan rangsangan perkembangan kognitif sejak dini. Kedepannya perancangan *board game* ini akan dapat dijual dan diproduksi massal dengan kerja sama dengan instansi pendidikan PAUD. Dengan adanya perancangan ini, semoga dapat membantu menunjang proses belajar mengajar di sekolah PAUD dengan baik dan semoga anak-anak usia dini dapat terus belajar dengan semangat dan gembira.

7.2. Saran

Perancangan *board game* edukasi perkembangan kognitif ini disusun secara ilmiah dengan sejumlah penelitian agar mendapatkan hasil yang sesuai, namun penulis menyadari akan adanya kesalahan penulisan ataupun masih banyaknya kekurangan pada laporan yang telah disusun. Perancang sangat membutuhkan kritik dan saran agar mampu membuat perancang semakin semangat untuk membenahi penulisan yang akan mendatang. Perancang berharap laporan perancangan ini dapat bermanfaat bagi anak, orang tua, guru dan seluruh orang yang telah membaca laporan yang dirancang oleh perancang.