

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Board game edukasi “BADU: Mengenal Alat Musik Tradisional Jawa Timur” adalah permainan papan yang ditujukan untuk anak usai 8-10 tahun di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo. *Board game* ini bertujuan sebagai media pembelajaran pendamping disekolah SD Muhammadiyah seJawa Timur, namun bisa digunakan untuk umum. Perancangan ini dapat dikatakan berhasil apabila dapat dipahami dan diterapkan dengan baik oleh target *audiens*. Oleh karena itu, perancangan ini menggunakan metode *design thinking* karena metode ini merupakan proses dengan mendefinisikan masalah untuk mendapat solusi yang terbaik dengan melakukan beberapa tahapan dari *design thinking*. Topik yang diangkat merupakan tentang salah satu kebudayaan Indonesia, yaitu alat musik tradisional Jawa Timur. Hal ini dikarenakan sebagai upaya untuk mengenalkan budaya Indonesia kepada anak usia 8-10 tahun. Selain mengenalkan alat musik tradisional Jawa Timur, *board game* ini juga dapat melatih sensorik dan motorik anak karena pada *gameplay*-nya juga ada menghitung dan mencocokkan gambar.

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan memberi suasana baru bagi anak usia 8-10 tahun saat belajar agar tidak bosan dan dapat mengenal alat musik tradisional di Jawa Timur

6.2 Saran

Perancangan *board game* edukasi “BADU: Mengenal Alat Musik Tradisional Jawa Timur” ini telah disusun dan dilakukan sejumlah penelitian agar mendapat hasil yang sesuai. Namun, penulis menyadari banyak kekurangan dalam penulisan pada perancangan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan untuk evaluasi kedepannya agar menjadi lebih baik lagi