

## BAB V

### Kesimpulan dan Saran

#### 5.1. Kesimpulan

Perancangan board game ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan anak-anak tentang 4 sifat wajib Rasul melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan metode permainan yang disesuaikan dengan usia anak, board game ini memfasilitasi proses pembelajaran Akidah dan Akhlak secara lebih efektif.

Data penelitian diperoleh melalui wawancara bersama guru dan psikolog, Focus Group Discussion (FGD), dan kuesioner kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di Surabaya. Berdasarkan temuan tersebut, perancangan *board game* bertema petualangan akhlak ini menyampaikan pesan moral yang kuat mengenai empat sifat wajib Rasul Shiddiq, Amanah, Tabligh, dan Fathanah. Media ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih mudah, serta mendorong siswa untuk belajar, memahami, dan mengamalkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai perancang, saya berharap board game ini dapat menjadi sarana edukatif yang menyenangkan bagi anak-anak dalam mengenal akhlak mulia dan sifat wajib para Rasul. Selain itu, kehadiran media ini diharapkan dapat mendukung guru dalam proses pembelajaran serta membantu orang tua dalam mendampingi dan mendidik anak-anak mereka di rumah.

## 5.2. Saran

Perancangan ini hanya mencakup studi kasus di wilayah Surabaya dengan fokus pada pembelajaran agama, khususnya pada mata pelajaran PAI, empat sifat wajib Rasul. Perancang menyadari bahwa perancangan board game ini masih memiliki berbagai kekurangan, hasil perancangan belum sepenuhnya sempurna, baik dari sisi konsep, visual, maupun mekanisme permainan.

Untuk pengembang selanjutnya, metode board game ini dapat dijadikan acuan dasar yang bisa dikembangkan lebih inovatif, baik dengan topik pembelajaran lain maupun dengan sistem permainan yang lebih menarik. Ilustrasi dan desain visual juga memiliki ruang untuk dikembangkan agar lebih atraktif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Harapannya, penelitian dan perancangan selanjutnya dapat menghadirkan board game edukatif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki dampak positif yang lebih luas dalam dunia pendidikan anak.