

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam perancangan board game “Peternak Cilik” dirancang untuk mengedukasi kepada anak usia 9-12 tahun dalam menggabungkan unsur edukatif dan hiburan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Fokus pada pengenalan hewan ternak dinilai berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran tematik di jenjang sekolah dasar, khususnya dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap peran hewan ternak dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pada perancangan ini berdasarkan dengan target audiens dapat memahami dan memainkan permainan dengan efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan perancangan. Dalam proses ini digunakan pendekatan kualitatif, analisis fishbone dan teknik 5W+1H untuk merumuskan konsep solusi dari perancangan board game tersebut. Penggunaan media board game juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta merangsang daya ingat dan kemampuan berpikir kritis mereka melalui permainan yang menyenangkan.

#### **5.2 Saran**

Dalam perancangan board game ini, penulis menyadari masih terdapat berbagai kekurangan dalam proses penulisan. Setiap tahapan, khususnya dalam penyusunan alur permainan dan aturan, menghadapi tantangan dan belum sepenuhnya sempurna, sehingga kemungkinan perlu dilakukan penyempurnaan di kemudian hari. Penulis memiliki harapan besar agar board game ini dapat dikembangkan lebih baik di masa mendatang. Selain itu, penulis berharap perancangan ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi ke depan.