

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **V.1 Kesimpulan**

Dalam pengenalan budaya Indonesia ini lebih mencakup hal yang lebih kecil yaitu Sumatera Utara dikarenakan dalam daya mengingat anak-anak yang lebih sedikit, jadi, penulis disini lebih merangkum kebudayaan Indonesia yang ada pada Sumatera Utara. Pengetahuan yang kurang akan budaya-budaya di Sumatera Utara membuat semua kalangan termasuk anak-anak dapat melupakan begitu saja ditambah dengan semakin pesatnya perkembangan zaman yang dapat dipengaruhi oleh budaya-budaya asing semakin menjadikan manusia jarang untuk menggali informasi tentang budaya.

Maka dari itu penulis membuat rancangan *board game* budaya Sumatera Utara guna untuk mengembangkan atau melestarikan budaya-budaya Sumatera Utara, khususnya terhadap anak-anak sekolah dasar agar mereka mengetahui pengetahuan tersebut sejak dini dan dapat mengembangkan fikiran serta menjadikan anak bersosialisasi dengan nyata tanpa bermain *gadget*.

Media edukatif *Board Game* ini dipilih dikarenakan anak-anak pada usia Sekolah Dasar lebih suka bermain sambil belajar dari pada hanya belajar dengan teori saja, karena dalam usia anak-anak dari umur 7-11 tahun anak sekolah dasar pada umumnya anak-anak sudah dapat memfungsikan akal nya

untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata, daya ingat anak mampu meningkat dengan adanya gambar-gambar yang sering dilihat, jadi dengan adanya desain visualisasi game ini membuat anak-anak lebih tertarik untuk mengetahui pembelajaran tentang budaya Indonesia khususnya yang ada di Sumatera Utara. Dari keterangan perkembangan usia diatas dapat disimpulkan bahwa target audiens penulis yaitu usia antara 9-12 tahun.

Penulis juga dapat menyimpulkan dari beberapa pendapat responden bahwasannya dengan terciptanya *board game* ini sangat penting untuk mengasah otak anak sebagai sumber ilmu pengetahuan, dan anak dapat belajar dengan senang.

## **V.2. Saran**

Pembuatan Perancangan *Board Game* Edukatif Budaya Sumatera Utara dapat dikembangkan lagi menjadi seperti :

1. Tantangan game yang lebih banyak.
2. Alur permainan yang lebih menarik.
3. Membuat komponen-komponen *game* yang lebih menarik.

Dari perancangan *board game* ini penulis sangat memerhatikan bahwa pentingnya pengenalan budaya-budaya Indonesia yang perlu diperkenalkan kepada masyarakat, maka dari itu penulis menyarankan bahwa masih banyak peluang untuk memperkenalkan budaya-budaya melalui media-media yang menarik agar kembali menjadi titik pusat perhatian masyarakat.