

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Dalam pengenalan Antariksa mencakup hal yang lebih kecil yaitu Tata Surya dikarenakan dalam daya mengingat anak-anak yang lebih sedikit, jadi, penulis disini lebih merangkum benda-benda atau objek-objek yang ada didalam Tata Surya. Pengetahuan yang kurang akan Tata Surya membuat semua kalangan termasuk anak-anak dapat melupakan begitu saja.

Maka dari itu penulis membuat rancangan *boardgame* Tata Surya guna untuk mengembangkan atau menambah wawasan, khususnya terhadap anak-anak sekolah dasar agar mereka mengetahui pengetahuan tersebut sejak dini dan dapat mengembangkan fikiran serta menjadikan anak bersosialisasi dengan nyata dan tidak hanya bermain gadget.

Media edukatif *Boardgame* 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 6-12 tahun anak sekolah dasar pada umumnya anak-anak sudah dapat memfungsikan 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

Tata Surya. Dari keterangan perkembangan usia diatas dapat disimpulkan bahwa target audiens penulis yaitu usia antara 6-12 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 *Boardgame* Edukatif Tata Surya 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 *boardgame* ini penulis sangat memerhatikan bahwa pentingnya pengenalan Tata Surya yang perlu diperkenalkan kepada masyarakat, maka dari itu penulis menyarankan bahwa masih banyak peluang untuk memperkenalkan Tata Surya melalui media-media yang menarik agar kembali menjadi titik pusat perhatian masyarakat.