

BAB V

PENUTUP

V.1. Kesimpulan

Pemberian edukasi mengenai manfaat buah-buahan kepada anak-anak usia 6-12 tahun salah satunya yaitu melalui permainan. Permainan dipilih karna anak-anak sekolah dasar lebih suka bermain sambil belajar daripada hanya belajar teori saja. Permainan yang diciptakan oleh pengkarya yaitu sebuah *Board Game* bernama GACEPA yang berisi manfaat buah-buahan.

Perancangan *Board Game* GACEPA ini meliputi pembuatan papan permainan, ilustrasi permainan, kartu permainan, miniatur buah-buahan, pion/bidak permainan, *packaging*, logo, serta panduan permainan. *Board Game* GACEPA ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran anak-anak akan pentingnya mengkonsumsi buah-buahan dan mengetahui apa saja manfaat-manfaat yang terkandung di dalam buah tersebut. Semakin sering anak-anak tersebut bermain *Board Game* ini, semakin sering mereka membaca manfaat-manfaat pada buah, maka mereka akan mampu untuk mengingat apa saja manfaat-manfaat pada buah-buahan tersebut. Selain itu, GACEPA dimainkan oleh 4 orang dimana anak-anak dilatih untuk berinteraksi serta berkomunikasi yang baik kepada orang lain.

Setelah penelitian melalui kuesioner yang diberikan kepada anak-anak sekolah dasar, penulis dapat menyimpulkan bahwa mereka kurang tau mengenai manfaat buah-buahan namun ingin mengetahui manfaat buah-buahan tersebut. Mereka berpendapat bahwa *Board Game* GACEPA sangat menarik serta seru untuk

dimainkan dan juga memberi edukasi kepada mereka mengenai manfaat buah-buahan.

Penulis juga memberikan kuesioner kepada masyarakat yang berumur berkisar 16 tahun ke atas untuk mencari tahu apakah menurut mereka *Board Game* GACEPA sudah cukup baik dalam memberikan edukasi mengenai manfaat buah-buahan kepada anak-anak sekolah dasar. Penulis mendapat respon positif bahwasannya menurut mereka, *Board Game* GACEPA bagus untuk dimainkan dan mampu memberi edukasi mengenai manfaat buah-buahan kepada anak-anak dan bisa juga memberi edukasi kepada orang dewasa yang juga belum mengetahui banyak mengenai manfaat buah-buahan.

V.2. Saran

Adapun hal-hal yang perlu di perhatikan oleh pengkarya selanjutnya pada masa yang akan datang sehingga dapat menciptakan *Board Game* ataupun permainan edukasi lainnya yang lebih baik lagi, yaitu :

1. *Board Game* GACEPA merupakan permainan berisi edukasi tentang manfaat buah-buahan khas Indonesia. Pengkarya selanjutnya diharapkan dapat membuat permainan dengan tema yang lain, contohnya mengenai hewan maupun tumbuhan khas Indonesia yang dapat mengedukasi anak-anak.
2. Pengkarya *Board Game* edukasi mengenai buah-buahan maupun tema lainnya, selanjutnya lebih memperhatikan pembuatan komponen-

komponen, material yang digunakan, serta ilustrasi pada permainan tersebut agar dirancang lebih baik dan cocok untuk target yang dituju.

3. Dalam perancangan *Board Game* edukasi, pengkarya selanjutnya diharapkan mengetahui tanggapan pendidik seperti guru mengenai permainan tersebut. Apakah permainan tersebut berguna dan perlu diterapkan sebagai salah satu media belajar untuk memberi edukasi kepada anak-anak.