



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Board game ini memang lebih dikhususkan bagi anak – anak dari golongan masyarakat kurang mampu, namun siapa saja tetap dapat memainkan permainan ini. *Board game* ini dirancang sesederhana mungkin agar anak dapat mengerti aksara atau huruf dengan tanpa paksaan. Mereka dapat belajar sambil bermain. Selain itu, *board game* ini juga dirancang dengan biaya produksi yang rendah agar orang tua maupun guru dapat menyicil dan membuatnya sendiri.

Berdasarkan hasil dari eksperimen, maka didapatkan kesimpulan bahwa permainan ini dapat menumbuhkan kepekaan sosial mereka terhadap sesamanya. Selain itu, mereka juga dapat bermain sambil belajar dengan didampingi oleh orang tua / guru mereka. Mereka juga mendapatkan asupan pengenalan akan aksara tidak dengan paksaan, melainkan dengan cara bersenang – senang. Para orang tua juga dapat mengurangi biaya pengeluaran untuk membeli alat – alat bermain edukatif lainnya yang sangat mahal.

Board game ini selain mengenalkan aksara kepada anak – anak usia dini, alat permainan ini juga mengenalkan warna serta angka sekaligus. Hal tersebut yang memungkinkan tumbuh kembang anak menjadi lebih optimal. Tanpa disadari oleh anak – anak tersebut, mereka sudah dapat menaati peraturan dan perintah yang diberlakukan dalam permainan. Pendidikan moral juga secara tidak langsung mereka dapatkan berbarengan dengan pendidikan akademis yang merupakan hal wajib.

5.2 Saran

Dari hasil observasi didapatkan data bahwa masyarakat kurang mampu juga membutuhkan peralatan bermain edukatif untuk anak – anak. Namun, harganya yang mahal membuat orang tua berpikir lagi untuk membelikan anak mereka peralatan bermain tersebut. Melalui permainan ini, penulis menyarankan terhadap pemerintah dan masyarakat sekitar untuk ikut membantu kegiatan dari pendidikan anak usia dini, baik dengan materi maupun dengan bantuan lainnya seperti membantu pembuatan alat bermain edukatif untuk anak – anak tersebut.

Selain pemerintah dan masyarakat sekitar, penulis juga menghimbau anak – anak muda lainnya untuk dapat ikut berpartisipasi membantu teman – teman kita yang kurang mampu. Biarlah bantuan kita dapat meringankan beban mereka dan anak – anak mereka di kemudian hari. Tak lupa juga penulis memberikan saran kepada Universitas Multimedia Nusantara selaku tempat perkuliahan penulis, agar lebih memperbanyak dosen pembimbing yang berkualitas dan semoga tidak ada lagi dosen pembimbing yang tiba – tiba *resign* dari pekerjaannya karena hal tersebut membuat mahasiswa menjadi bingung dan sulit untuk menghubungi dosen pembimbing lain dalam waktu yang singkat.

Penulis juga memberikan saran bagi para mahasiswa yang ingin mengambil mata kuliah Tugas Akhir / Skripsi sebagai syarat kelulusan ini, agar dapat memfokuskan diri saat mengerjakan tugas akhirnya, karena jika tidak fokus / bermain – main, maka pekerjaan tersebut akan lama selesai, diperpanjang, atau bahkan tidak lulus. Maka itu, sangat disarankan jika menyelesaikan mata kuliah lain terlebih dahulu baru mengambil mata kuliah syarat kelulusan ini.