

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan keseluruhan proses desain *board game* dari awal hingga akhir, penulis dapat menyimpulkan bahwa merancang sebuah *board game* bukanlah hal yang mudah. Proses ini memerlukan banyak tenaga, waktu, dan ketelitian yang luar biasa, terutama pada bagian pengumpulan data. Topik yang penulis ambil adalah mengenai meningkatkan kemampuan *storytelling* anak. Alasan mengapa penulis mengambil topik ini adalah karena sangat disayangkan *storytelling* memiliki banyak manfaat namun jarang dimanfaatkan. Karena dengan *storytelling* imajinasi dan kreativitas anak akan berkembang bersama dengan teman ataupun orang terdekatnya.

Selama proses perancangan *board game*, penulis menghadapi beberapa tantangan seperti menentukan alur dari permainan dan desain dari permainan tersebut agar target penulis yaitu anak-anak dapat meningkatkan *storytelling* lewat *board game* ini. Banyaknya variasi dalam pemilihan permainan yang bisa digunakan dalam sebuah *board game* sehingga penulis membuat keputusan menjadi sulit. Akhirnya, penulis memilih *board game* dengan sistematis menceritakan cerita secara bebas namun tetap sesuai dengan alur dan tema pada kartu permainannya.

Melalui permainan *board game storytelling*, anak-anak mendapat beragam manfaat yang positif. Anak-anak belajar menggunakan imajinasi mereka untuk membuat cerita, mengembangkan karakter, dan menghadirkan situasi dalam permainan. Ini merangsang kreativitas mereka. Berpartisipasi dalam permainan *storytelling* memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan teman sebaya dalam menyusun cerita bersama-sama. Dengan demikian, penulis ingin permainan *storytelling* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga merupakan alat pembelajaran yang berharga bagi perkembangan anak-anak secara tata bahasa dan interaksi.

Setelah menganalisis game yang berhasil dibuat oleh penulis, disadari bahwa terdapat beberapa aspek yang masih memiliki potensi untuk ditingkatkan kembali.

5.2 Saran

Setelah mengevaluasi permainan yang telah berhasil dibuat oleh penulis, disimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek yang masih memiliki ruang untuk diperbaiki atau ditingkatkan. Akan sangat positif jika permainan ini dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan *board game*. Penulis menyarankan jika pembaca ingin membuat *board game*, pembaca harus meneliti terlebih dahulu mengenai manfaat dari *board game* yang ingin dibuat karena hal ini akan menjadi manfaat buat orang lain yang mengetahui maksud dari *board game* yang pembaca buat. Setiap perancangan *board game* harus mengetahui sebab dan akibat mengapa *game* tersebut dibuat. Berdasarkan hasil evaluasi terdapat masukan bahwa pada bagian *rules* kurang terlihat. Karena tulisan pada kartu *rules* terlalu kecil dan sulit terbaca. Maka dari itu adanya perubahan pada bagian kartu *rules*.

Merancang *board game* adalah proses yang kompleks dan memerlukan waktu yang cukup lama, oleh karena itu, disarankan agar pembaca mempersiapkan diri dengan sebaik mungkin. Identifikasi dan persiapkan segala kebutuhan pembaca dengan sebaik mungkin agar menjadi permainan yang menyenangkan sekaligus bermanfaat bagi orang lain.

