

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dimulai dari penjelasan ide dan masalah yang di hadapi sampai dengan pemecahan masalah dalam bentuk visualisasi karya “Perancangan Boardgame Edukasi Matematika Untuk Anak Usia 10 - 13 Tahun”

Board game Numberland merupakan sebuah inovasi media pembelajaran matematika ini dapat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran dalam kelas. Siswa dapat memainkan board game Numberland saat membahas tentang pembelajaran matematika.

studi ini mengeksplorasi desain, pengembangan, dan penyebaran permainan papan sebagai alat pendidikan yang baru dan menarik. sehingga menghasilkan permainan papan edukatif yang menarik minat siswa, mulai dari visual pada boardgame, permainan secara kelompok yang menghasilkan diskusi antara pemain. Pada akhirnya, tujuannya adalah untuk menyediakan alternatif yang menyenangkan bagi pendidikan matematika tradisional, yang memberi manfaat bagi para peneliti, lembaga pendidikan, dan target audience.

5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan hasil dari perancangan yang telah penulis lakukan, Mendapatkan beberapa saran yang dapat di ajukan untuk meningkatkan efektivitas Pendidikan dan permainan melalui media alternatif pembelajaran. Pemilihan materi

harus sesuai dengan target audience yang di tuju, di perlukan upaya lebih lanjut untuk memastikan permainan dan visual dan pesan yang di sampaikan.

Diharapkan juga boardgame ‘ Numberland” dapat membantu proses pelajaran dan pengetahuan tentang matematika, serta menghasilkan saran untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan hasil dari perancangan ini, perancangan boardgame edukasi ini juga bisa di jadikan refrensi ataupun pedoman awal, di karenakan industri boardgame terkhususnya game base learning berpotensi sangat di minati sebagai alternatif pendukung pembelajaran..peneliti selanjutnya dapat mengembangkan di mulai dengan analisis mata pelajaran, metode pelajaran dan metode permainan yang berbeda, ataupun dapat di kembangkan lagi ke jenis media lain.