

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Perancangan yang dilakukan penulis memiliki kesimpulan bahwa target sasaran, yaitu anak-anak SD kelas 4 berumur 8 tahun lebih menyukai pelajaran sambil bermain. Mereka menjadi lebih antusias karena mereka bisa bermain bersama teman-teman mereka. Sehingga perancangan board game yang bertujuan membantu pelajaran membaca peta menjadi salah satu cara meningkatkan minat target dalam pelajaran.

#### **5.2 Saran**

Perancangan yang dilakukan penulis memiliki saran untuk perancangan-perancangan yang akan dilakukan selanjutnya. Pendekatan ke target sasaran harus lebih mendalam lagi. Hal ini karena masalah yang akan diselesaikan adalah masalah dari target itu sendiri. Selain itu, dalam perancangan permainan bisa dibuat lebih variatif lagi sesuai target sasaran yang dituju. Pendekatan desain juga harus disesuaikan dengan target, mengingat bahwa desain menjadi daya tarik utama untuk mendapatkan perhatian target.