

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan papan permainan sebagai sarana pendidikan anak-anak usia 6-12 tahun :

1. Tujuan dari perancangan papan permainan ini adalah sebagai alat bantu pembelajaran bagi anak-anak agar menumbuhkan minat untuk mengonsumsi sayuran.
2. Tema yang diangkat adalah *close* atau akrab sebagai penghubung sehingga antar pribadi satu dengan yang lain perbedaan persepsi tentang pentingnya sayuran. Konsep akrab atau *close* memiliki tujuan untuk merubah kebiasaan anak awal anak-anak yang enggan atau tidak menyukai sayuran untuk dapat lebih menyukai sayuran, dengan melakukan pendekatan secara emosional maupun psikis, sehingga kedepannya anak-anak akan merasakan manfaat mengonsumsi sayuran.
3. Melalui permainan ini 14 macam sayuran diangkat kembali menjadi bahan yang menarik untuk dipelajari untuk kesehatan anak-anak dan juga sebagai pengingat bahwa kesehatan itu penting terutama bagi anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan. Dengan demikian permainan ini dapat memberikan dampak bagi kesehatan, baik secara psikis maupun emosional dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

5.2 Saran

Adapun saran dari perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran ini adalah :

1. Memperbanyak dan memperdalam sayuran terutama pada kandungan gizi yang kompleks
2. Mengembangkan permainan lebih kreatif dan juga untuk mengangkat sayuran lainnya yang akan dibahas didalamnya.

