

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, maka didapatkan kesimpulan adalah :

1. Dari hasil penelitian yang dilakukan didapatkan hasil bahwa terdapat 7 atribut - atribut kata kansei yang diinginkan konsumen terhadap perancangan desain *boardgame* menarik, unik, Suara tidak bising, nyaman, mudah dibawa, mudah dirapihkan, kuat.
2. Spesifikasi desain *boardgame* yang dibuat adalah
 1. Spesifikasi desain untuk desain menarik dari permainan papan adalah: memiliki Motif Klasik dan warna Klasik untuk Bagian Tombol, *Casing*, bagian laci, *body casing* berbentuk kotak ukuran 30 cm x 17 cm.
 2. Spesifikasi desain untuk desain yang unik adalah; memiliki tipe suara *Mezzo-soprano* (Nada suara wanita sedang) berdasarkan (Stork., 1995).
 3. Spesifikasi desain untuk desain Tidak bising adalah 1000 Hz (30 dB) berdasarkan (Stork., 1995).
 4. Spesifikasi desain untuk desain yang nyaman adalah Tombol berbentuk bulat ukuran 2,2 cm dan tebal 3 mm, Tipe Times New Roman *Font* ukuran 10, Desain pegangan bentuk kotak Ukuran Panjang 9 cm, Lebar 2 cm.
 5. Spesifikasi desain untuk Mudah dibawa yaitu Berat *bodycase* 500 gram

- 1 Kg, papan permainan berbentuk kotak.
 - 6. Spesifikasi desain untuk desain Mudah dibersihkan adalah permainan Papan dilipat dua, memiliki laci Ukuran laci 5 x 5 cm bentuk kotak.
 - 7. Spesifikasi desain untuk desain yang kuat adalah *Bodycase* dan Tombol terbuat dari bahan triplek dengan ketebalan 3 mm, pegangan terbuat dari material PC busa dengan ketebalan 2 mm.
3. Hasil validasi yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji *Marginal Homogeneity* yang dilakukan dengan 1 tahapan yaitu uji validasi desain usulan. Pada uji validasi desain usulan didapatkan bahwa desain *boardgame* yang dirancang sudah memenuhi keinginan konsumen dengan nilai tingkat signifikansi 5% sehinggalah nilai *p-value* yang didapatkan adalah nilai yang berkisaran antara 0,201 - 0,670 bahwa tidak ada perbedaan antara kata *kansei* dengan desain usulan dengan kata lain desain usulan tersebut telah memenuhi keinginan konsumen.
 4. Berdasarkan uji peningkatan motivasi dari variable sikap, keyakinan tentang diri, tujuan, keterlibatan, Dukungan lingkungan dan Atribut personil memiliki kisaran peningkatan motivasi anak 50% - 70% atau rata-rata peningkatan sebesar 60.67% peningkatan motivasi anak dalam belajar bahasa inggris. Karena dengan boardgame anak dapat belajar sendiri sambil bermain dengan teman sebayanya. Sehingga anak lebih semangat dan termotivasi untuk belajar bahasa inggris dan tidak membuat anak jenuh dalam belajar.

6.2 SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan saran yang diharapkan pada penelitian selanjutnya adalah :

1. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dilakukan analisis mengenai harga produksi dan analisis harga jual dari produk boardgame ini sehingga jika

dijual ke pasaran produk ini dapat bersaing dengan produk lainnya.

2. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dilakukan uji usability produk.
3. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya menambahkan aspek visual seperti gambar-gambar buah dan lain-lain sehingga lebih menarik dan anak makin senang belajar.
4. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya menambahkan sistem sensor pada keyboardnya agar dapat mempelajari banyak kata kerja.