



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan *board game* nilai sopan santun dengan Alkitab untuk anak usia 9-12 tahun bertujuan untuk menjadi media edukasi yang dapat digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar dengan berinteraksi bersama temannya. Selain itu, *board game* ini juga dapat digunakan oleh orangtua maupun pengajar di Sekolah Minggu dalam membiasakan anak untuk memiliki pola perilaku serta perkataan yang sopan dan juga santun melalui teladan tokoh Alkitab yang dapat diikuti, mengingat terbatasnya media yang dapat digunakan untuk membiasakan budaya sopan dan santun kepada anak.

Board game ini terinspirasi dari karakteristik anak usia 9-12 tahun yang senang bermain secara berkelompok, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, serta menyukai sesuatu yang disajikan secara visual. Oleh karena itu, *board game* ini dibuat memiliki tampilan dari ilustrasi tokoh-tokoh Alkitab terkenal dan juga ilustrasi dari negara Mesir untuk menarik perhatian anak-anak. Mesir dipilih sebagai latar belakang permainan ini dikarenakan sebagian besar cerita yang ada dalam Alkitab terjadi dengan latar belakang Mesir. Selain itu, *board game* ini juga dilengkapi dengan penjelasan beserta kutipan dari ayat Alkitab mengenai teladan dari tokoh-tokoh Alkitab yang dihadirkan.

Perancangan *board game* ini disesuaikan dengan aktivitas dan lingkup keseharian anak-anak usia 9-12 tahun yang dapat dibagi ke dalam tiga lingkup yaitu lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga yang kemudian diterapkan dalam beberapa kasus sederhana yang dapat terjadi dalam kegiatan sehari-hari anak. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa *board game* ini dapat dimainkan oleh anak dengan orangtua atau kerabatnya yang memiliki usia lebih tua dari 12 tahun. Hal ini justru dapat membantu anak mempraktikkan sekaligus membiasakan diri untuk berkata dan juga berperilaku sopan dengan orang yang lebih tua darinya.

5.2. Saran

Dari hasil yang penulis dapatkan selama melakukan observasi untuk mengetahui pola tingkah laku anak usia 9-12 tahun dalam berperilaku dan juga berkata-kata sopan, terdapat banyak dari anak-anak yang masih tidak terbiasa dengan nilai sopan santun. Tetapi, saat penulis mencoba untuk menanyakan salah seorang anak mengenai pendapat mereka terhadap budaya sopan santun, anak-anak lainnya cenderung ikut mendekat dan turut antusias dalam menjawab pertanyaan penulis. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa anak usia 9-12 tahun mempunyai rasa ingin tahu yang besar serta mereka mengetahui beberapa jenis kata sopan yang sering digunakan, namun tidak terbiasa untuk mengucapkannya ditambah dengan kurangnya media yang dapat mendukung dan menjadi wadah untuk anak-anak membiasakan diri dengan nilai sopan santun yang juga sesuai dengan isi dari cerita Alkitab.

Penulis berterima kasih kepada Universitas Multimedia Nusantara yang telah menyediakan sarana bagi mahasiswa dalam mengerjakan Tugas Akhir. Namun, ketersediaan buku-buku yang dapat mendukung perancangan Tugas Akhir masih terbilang minim. Sehingga, ada baiknya jika Universitas Multimedia Nusantara menambahkan buku-buku yang kiranya dapat menunjang hasil Tugas Akhir yang dikerjakan menjadi lebih baik. Selain itu, penulis juga ingin memberikan saran kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang akan mengambil Tugas Akhir untuk mempersiapkan diri karena untuk dapat mengerjakan Tugas Akhir dengan baik dibutuhkan persiapan yang matang dan juga kerja keras agar dapat menghasilkan karya yang baik dan juga berguna bagi penulis maupun masyarakat.

UMMN