

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Karakter *self-control* atau kontrol diri adalah salah satu karakter yang penting dimiliki seorang individu. Selain berguna untuk mengontrol perilaku pribadi terhadap lingkungan sekitar, kepemilikan kontrol diri membuat seseorang menjadi individu yang baik dan berakhlak. Sehingga, karakter ini penting diajarkan kepada anak-anak sejak dini agar mereka dapat bertumbuh dengan panduan kontrol diri, agar kelak menjadi dewasa yang berperilaku terhormat dan berbudi pikiran. Orang tua yang menjadi penanggung jawab atas pertumbuhan anak harus bisa memberikan pelajaran ini dengan cara yang baik dan benar agar bisa membantu pertumbuhan karakter atau sosial-emosional anak. Dengan memberikan waktu yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar dan bermain bersama, juga menggunakan media yang tepat agar dapat membantu proses pembelajaran dengan mudah.

Dengan permainan *board game*, cara belajar anak yang pada hakikatnya masih berdasarkan bermain akan terpenuhi dan terbantu. Permainan yang dapat dimainkan dengan banyak orang memberikan ruang dan kesempatan bagi orang tua untuk menghabiskan waktu dengan anak mereka secara maksimal. Dengan berbagai tantangan yang diberikan pada permainan *board game*, mengajarkan anak-anak bagaimana untuk mengontrol diri mereka. Selain melalui pertanyaan dan petunjuk dari permainan, karakter kontrol diri dapat terlatih dari hal-hal kecil seperti menerima jika alur permainan ternyata tidak sesuai dengan keinginan anak, harus menunggu giliran untuk bermain, tidak mengganggu pemain lain saat bukan gilirannya, mendengarkan petunjuk dari moderator atau orang tua, atau bahkan menerima hukuman ketika kalah dalam sebuah tantangan.

Selain itu, orang tua dapat melihat perkembangan aspek sosial-emosional anak mereka dengan melihat perilaku bermain. Dengan adanya ini, orang tua

dapat dengan cara yang menyenangkan mengajarkan kepada anak-anak bagaimana untuk mengendalikan diri mereka. Waktu yang disisihkan untuk belajar dan bermain ini bukan hanya memberikan pengajaran bagi anak-anak tetapi juga mempererat hubungan antar orang tua dan anak.

Berdasarkan hal-hal tersebut dapat dinyatakan bahwa *board game* sebagai media edukasi yang menyenangkan dapat membantu anak usia dini untuk mempelajari dan melatih karakter *self-control* dengan cara yang mudah diikuti, dimengerti, dan menyenangkan bagi anak-anak.

5.2 Saran

Bagi peneliti lain yang tertarik dengan topik terkait karakter dan perilaku pada anak-anak khususnya mereka yang di usia dini, saran dari penulis yaitu untuk mencari tahu topik tersebut dari berbagai sudut pandang baik dari anak, orang tua, hingga orang lain yang memiliki pengetahuan lebih dalam mengenai topik tersebut. Hal ini baik dilakukan agar perancangan bisa sesuai dengan solusi yang dibutuhkan.

Lalu, saran yang dapat diberikan penulis bagi peneliti lain yang akan membuat perancangan *board game* kedepannya yaitu untuk selalu mempunyai manajemen waktu yang baik agar semua tahapan pengerjaan dapat terlaksanakan dengan baik dan maksimal. Selain itu, penting untuk selalu mencari berbagai ide dari berbagai sumber agar bisa mendapatkan tema permainan yang cocok bagi perancangan. Seluruh visual aset permainan, nama atau julukan yang diberikan untuk aset, dan semua *detail* permainan lainnya harus sesuai dengan tema agar permainan lebih tersusun rapi dan harmonis. Tidak lupa untuk selalu melakukan *playtesting* agar dapat melihat apakah permainan yang dirancang sudah tepat untuk target atau masih bisa dikembangkan lagi. Dengan ini, penulis berharap bisa memberikan masukan yang bermanfaat dalam pembuatan atau perancangan *board game*.