

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kasus perilaku buruk yang sering terjadi pada anak – anak biasanya dikarenakan pergaulan, oleh karena itu anak – anak harus diajari tentang perbedaan perilaku baik dan buruk sehingga kasus perilaku buruk dapat berkurang, Dunia anak – anak identik dengan dunia bermain dan *board game* adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk anak belajar. Dengan penggunaan *board game* diharapkan anak-anak sekolah dasar mengetahui perilaku apa yang dianggap sesuai untuk dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan oleh anak-anak seusia mereka.

Dalam membuat “Brave Quest”, penulis membuat *board game* dengan menarik, bertema fantasi, gambar ilustrasi dibuat dalam proporsi *chibi* agar lebih terlihat lucu dan menggunakan tema fantasi agar anak – anak lebih tertarik. Setiap karakter juga dibuat dengan gaya, warna, dan kemampuan berbeda. Warna yang digunakan adalah juga merupakan warna – warna cerah agar menimbulkan kesan ceria yang identik dengan dunia anak – anak.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan kepada orangtua yaitu agar para orangtua mau mendidik anak dengan baik, menanamkan nilai-nilai moral kepada anak sedini mungkin agar anak memahami perilaku apa yang sebaiknya boleh dan tidak boleh dilakukan. Kepada penulis lain yang ingin membuat media pembelajaran kepada anak-anak dapat dikembangkan lagi ide-ide lain yang lebih kreatif yang dapat membuat anak lebih bersemangat dalam belajar sembari bermain. Penulis lain juga dapat menggali tema-tema permainan lain yang lebih beragam. Kepada pihak pemerintah, diharapkan pihak pemerintah sendiri mendukung inisiatif masyarakat yang ingin membantu membuat alat

bantu pendidikan yang sesuai bagi masyarakatnya serta pihak pemerintah dapat membantu lewat kemudahan pemberian perijinan saat media pembelajaran yang dibuat akan dikomersilkan.

