

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Di zaman yang sudah semakin maju ini, nilai sopan santun pada anak mulai memudar, hal ini sangat berdampak buruk pada kehidupan masa depan anak saat dia terjun ke lingkungan sosial yang lebih luas. Meski anak sudah diajarkan secara teori tentang sopan santun di sekolah mereka masing-masing, namun tidak sedikit dari mereka tidak terbiasa untuk melakukannya. Bukan karena salah materi ajaran, melainkan media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi kurang tepat sehingga anak-anak hanya mengerti secara teori saja. Dalam hal ini dukungan dari orang tua juga sangatlah penting namun kebanyakan orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga tidak memedulikan hal ini. Dengan situasi seperti ini, peran seorang guru di sekolah sangat diperlukan untuk mengajar dengan media yang tepat, efektif, dan efisien.

Penulis merancang media pembelajaran dimana anak dapat belajar sopan santun dengan cara yang menyenangkan bersama guru disekolah dengan menggunakan media *boardgame*. Dengan *boardgame* anak dapat belajar dan mengetahui aturan sopan santun tanpa harus merasa malas dan bosan untuk mempelajarinya, diharapkan dengan adanya permainan ini dapat menambah nilai sopan santun bagi anak-anak di masa mendatang.

5.2 Saran

Setelah melihat dan mengetahui permasalahan tentang sopan santun anak di Indonesia, untuk proyek tugas akhir ini penulis membuat *boardgame* yang dapat mengajarkan anak melalui cara yang menyenangkan dan mendapat bimbingan dari guru. Penulis berharap dengan dibuatnya *boardgame* ini dapat mengurangi tingkat pudarnya nilai sopan santun pada anak. Untuk generasi mendatang diharapkan dapat

melanjutkan proyek tugas akhir ini dan menjadikan proyek ini sebagai referensi untuk penelitian dimasa mendatang dan melahirkan media-media pengajaran yang baru dan membantu bagi masyarakat sekitar.

