

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan, sebagai berikut.

1. Proses pembuatan desain visualisasi *board game Manner Castle* sebagai media pengenalan adab pada anak-anak usia 6-8 tahun terdiri atas: pengumpulan data awal, analisis kebutuhan, konsep perancangan, pembuatan desain, uji validasi desain produk oleh para ahli dan uji coba produk.
2. Hasil desain visualisasi *board game Manner Castle* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pengenalan adab sehari-hari pada anak-anak usia 6-8 tahun karena telah memenuhi kriteria media dan materi yang baik (valid). Hasil dari analisis data validasi ahli media menunjukkan nilai skor sebesar 95.90% atau masuk dalam kategori sangat valid dan validasi ahli materi menunjukkan nilai skor sebesar 91% atau masuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pengenalan adab melalui *board game Manner Castle* layak digunakan tanpa revisi kepada anak-anak usia 6-8 tahun.
3. Pada uji coba media, media *board game Manner Castle* dapat mengedukasi anak-anak usia 6-8 tahun tentang adab sehari-hari dengan cara menarik dan menyenangkan, terbukti dari pertanyaan dan jawaban serta materi yang terdapat pada kartu permainan dapat dicerna dengan baik oleh anak-anak. Selain itu, media *board game* ini dapat dinilai menarik dan menyenangkan dapat dibuktikan dari tampilan *board game Manner Castle* yang disajikan menggunakan Teknik ilustrasi digital *style whimsical* yang sangat cocok digunakan dalam media permainan anak-anak sehingga anak-anak menjadi antusias dan senang dalam bermain media tersebut. Media *board game Manner Castle* ini juga mengajak pemain untuk saling berinteraksi dan berpartisipasi aktif serta tertantang agar dapat memecahkan masalah dalam permainan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, telah didapatkan saran agar media *board game Manner Castle* dapat dimanfaatkan secara maksimal, antara lain:

1. Bagi Sekolah dasar diharapkan memiliki pengajaran mengenai pentingnya adab kepada anak-anak sekolah dasar. Pengenalan adab yang menarik, berinovasi, dan menyenangkan memengaruhi kualitas pemahaman yang diterima oleh anak.
2. Pengembangan kedepannya materi pada adab diharapkan lebih diperdalam seperti kurangnya materi adab tentang kedisiplinan pada anak.
3. Dalam pembuatan *board game* kedepannya lebih menggunakan bahan dasar yang tahan lama dan awet. Selain itu, pembuatan setiap komponen *board game* dibuat dengan rapi. Pembuatan *board game* dapat menggunakan bahan yang tepat dan biaya yang terjangkau dapat disiasati dengan pembelian bahan secara *online*.
4. Pengujian pada anak-anak sebaiknya dilakukan dengan membandingkan pengenalan pada adab dari sebelum dan sesudah permainan agar dapat dibuktikan perbedaan pengetahuan pada anak-anak.