

**Permainan Papan “Si Kancil yang Jujur”
Sebagai Sarana Penanaman Nilai Kejujuran
pada Anak Usia 8-10 Tahun**

Syahda Syifa Amina

41920010017

ABSTRAK

Kejujuran pada anak mencakup proses di mana anak-anak belajar dan mengembangkan pemahaman tentang nilai kejujuran melalui pengalaman, interaksi sosial, dan lingkungan. Seiring bertambahnya usia, anak akan mempelajari tentang kebohongan, baik untuk melindungi diri, atau untuk hal yang negatif. Perancangan produk permainan bertujuan untuk memberikan edukasi kejujuran pada anak agar tumbuh kembang karakternya bertambah baik. Metode yang digunakan menggunakan media permainan papan yang cocok untuk memfasilitasi pembelajaran anak, tanpa membutuhkan gadget dan kesulitan saat menggunakannya sehingga menjadi wadah interaksi antar anak dalam mempelajari tentang kejujuran. Manfaat perancangan permainan papan adalah menambah wawasan dan menanamkan nilai-nilai kejujuran pada anak tentang pendidikan karakter agar senantiasa berperilaku jujur terhadap sesama.

Kata Kunci: Permainan Papan Edukasi, Penanaman Nilai Kejujuran,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Board Game “Si Kancil yang Jujur”
As a means of instilling the value of honesty
in Children Aged 8-10 Years

Syahda Syifa Amina

41920010017

ABSTRACT

Honesty in children includes the process in which children learn and develop an understanding of the value of honesty through experience, social interactions and the environment. As they get older, children will learn about lying, either to protect themselves, or for negative reasons. The design of game products aims to provide honesty education to children so that their character growth and development improves. The method used uses board game media which is suitable to facilitate children's learning, without the need for gadgets and difficulties when using them so that it becomes a forum for interaction between children in learning about honesty. The benefit of designing board games is to increase insight and instill honesty values in children regarding character education so that they always behave honestly towards others.

Keywords: Educational Board Games, Instilling the Value of Honesty,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA