

## **ABSTRAK**

Perkembangan media sosial yang sedemikian pesatnya menyebabkan berkurangnya moral dan etika pada generasi muda. Kemudahan dalam berkomunikasi melalui media sosial berdampak pada hilangnya kesadaran akan pentingnya sopan santun di masyarakat, namun cara pembelajaran yang membosankan membuat para remaja kurang menyukai Pelajaran terutama Pelajaran yang tidak ada dalam kurikulum mereka, padahal tata krama dan skill sosial adalah hal yang sangat penting untuk bekal mereka nantinya di masyarakat maupun di pasar kerja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah board game sebagai media pembelajaran yang efektif namun tetap menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan sosial terutama pengetahuan tentang tata krama pada anak remaja, Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa board game yang dirancang mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, kerjasama, dan empati siswa.

**Kata Kunci: Board game, Pembelajaran, Tata Krama, Remaja, Menyenangkan, Komunikasi, Kerjasama, Empati**