

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### A. Kesimpulan

Dengan berkembangnya teknologi dan mudahnya budaya luar untuk masuk, anak-anak semakin lupa mengenai budaya Indonesia. Maka dari itu, pembelajaran mengenai budaya Indonesia dari usia dini cukup penting. Pada usia dini, anak-anak lebih menyukai pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain. Dari masalah tersebut, dilakukan riset mengenai preferensi pembelajaran dan mainan yang anak sukai untuk merancang sebuah mainan yang dapat membantu pembelajaran anak mengenai budaya Indonesia dengan metode *Design Thinking*. Dari sanalah muncul perancangan Rumazle yang dapat memberikan solusi untuk memperkenalkan anak usia 5-7 terhadap budaya rumah adat Indonesia.

Rumazle adalah mainan 3D puzzle yang bertema rumah adat Indonesia dengan mengambil bentuk Rumah Tongkonan, Rumah Joglo dan Rumah Gadang. 3D Puzzle Rumazle ini menggunakan kayu jati dan kayu mindi agar ringan ketika diangkat oleh anak-anak. 3D puzzle ini juga terdiri dari berbagai bagian-bagian yang berbeda dan memiliki warna yang cerah agar anak dapat membedakan setiap bagian-bagian yang berbeda. Mainan puzzle 3D ini menggunakan *system connecting* magnet yang dimana akan merekat ketika bertemu dengan bagian yang benar dan juga mudah untuk dibongkar pasang kembali oleh anak-anak. Rumazle juga dapat melatih kognitif anak dalam problem solving, mengingat dan mengikuti instruksi yang diberikan. Untuk itu mainan Rumazle dirancang dan diharapkan agar dapat menjadi perantara pembelajaran anak sambil bermain melalui mainan.

#### B. Saran Perancangan

1. Produk *Puzzle* Rumazle dirancang untuk anak berusia sekitar 5-7 tahun, sehingga diharapkan untuk anak tertarik untuk bermain dan belajar menggunakan Rumazle.
2. Bentuk dalam produk *Puzzle* Rumazle ini masih memiliki kekurangan dalam desain dan diharapkan kedepannya akan dikembangkan kembali.

3. Diharapkan hasil perancangan desain mainan *puzzle* Rumazzle ini dapat terus dikembangkan dan terus dimaksimalkan dalam segi fitur maupun desain



## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standardisasi Nasional (BSN). (2012). *Standar Keamanan Mainan Anak*. Jakarta: BSN.
- Bradley, Steven. (2011). *How To Achieve Simplicity In Design*. Di akses dari <https://vanseodesign.com/web-design/simplicity/>.
- Catkayu.com. *Bahan Finishing Kayu Aman untuk Furniture dan Mainan Anak Bebas Bau*. Di akses dari <https://www.catkayu.com/furniture-kayu-mainan-anak-447.html>.
- Dadang ITS. (2009). *Finishing, Alternatif Peningkatan Nilai Tambah Sebuah Produk*. Di akses dari <https://www.its.ac.id/news/2009/11/17/finishing-alternatif-peningkatan-nilai-tambah-sebuah-produk>.
- Dr. Adrian, Kevin. (2021). *Memilih Mainan Anak Sesuai Usia*. Di akses dari <https://www.alodokter.com/memilih-mainan-anak-sesuai-usia>.
- Filtri, Heleni. (2018). *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1(2), 170
- Fostervold, Knut Inge & Ankrum, Dennis. (2008). *Visual ergonomics for children, ergonomics for children Designing products & places for toddlers to teens*. (University of Oslo & Ankrum Assoc.)
- Dr. Makarim, Fadhli Rizal (2021) *4 Tahapan Perkembangan Kognitif Si Kecil dalam Teori Piaget* diambil kembali dari <https://www.halodoc.com/artikel/4-tahapan-perkembangan-kognitif-si-kecil-dalam-teori-piaget> .
- Dr. Fadli, Rizal. (2020). *Tahap Pertumbuhan Anak Sesuai Usia 4–5 tahun*. Diambil dari <https://www.halodoc.com/artikel/tahap-pertumbuhan-anak-sesuai-usia-45-tahun>.
- Filtri, Heleni & Sembiring, Al Khudri. (2018) “*Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai*”. Universitas Lancang Kuning, PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, (2)
- Herudiyanto, Marleen S. (2008). *Teknologi Pengemasan Pangan*. Bandung: Widya. Padjadjaran.
- Holis, Ade. (2016). *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 09; (1) 23-37

- Izzaty, Rita Eka, M.Si, Psi. (2009). *Perkembangan Anak Usia 7 – 12. Staf Pengajar UNY, Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*
- Jamaludin. Kusnaldi, Iyus. Widia, Edwin. (2018). *Gaya Retro dan Eksplorasi Material dalam Tren Desain Mebel karya Desainer Muda Indonesia*. Bandung: Jurnal Panggung vol. 28.
- Khaironi, Mulianah. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* Vol. 3 (1),
- LOGIQUE Blog. (2020). *Pengertian dan Langkah-langkah Dalam Design Thinking*. Diambil kembali dari LOGIQUE Blog: <https://www.logique.co.id/blog/2020/04/27/apa-itu-designthinking/#:~:text=Design%20Thinking%20merupakan%20metode%20untuk,belakang%20desain%20produk%20berbasis%20inovasi>.
- Lueder, Rani. Rice, Valerie J. Berg. (2008). *Ergonomics for Children: Designing products and places for toddlers to teens*. North Western United States: Taylor & Francis Group.
- Malahayati. (2009). *50 Permainan Melatih Kecerdasan Anak*. Nusantara Publisher.
- Man, Lukman. (2020). *Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Menurut Bloom*
- Martuti, Am. (2008). “*Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*.” Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Menteri Kesehatan Republik Indonesia. (2020). *Standar Antropometri Anak*. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2020.
- Mutiah, Diana. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana,.
- Norris, Beverley & Smith. Stuart A. (2008). *Child anthropometry, ergonomics for children Designing products & places for toddlers to teens* (University of Nottingham)
- Nur Chamidah, Atiek. (2009). “*Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak*.” Jurnal Pendidikan Khusus Volume 5, (2) pp. 85.
- Obendorf, Hartmut. (2009). *Minimalism, Designing Simplicity*. London New York: Spirenger Dordrecht.
- P. Silayoi and M. Speece. (2004). *Packaging and purchase decisions: A focus group study on the impact of involvement level and time pressure*. British: British Food Journal, vol. 106(8), pp. 607-628,
- Perez, Ngang. (2019). *Introduction to Packaging*. PAN African Institute for Development.

- Priyatna, A. (2013). *Pahami Gaya Belajar Anak!Memaksimalkan Potensi Anak dengan Modifikasi Gaya Belajar*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Purwanto, Ngalim. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya,.
- Putra, Wahyu Waskito. (2020). *Jenis Kayu Yang Tepat Untuk Pembuatan Furniture*. Diambil dari <https://binus.ac.id/malang/2020/09/jenis-kayu-yang-tepat-untuk-pembuatan-furniture/>.
- Siswina, Tessa,S, Prof.Dr.dr, M. Shahib Nurhalim, Dr. Rasyad Adjat S, (2016). *Pengaruh Stimulasi Pendidikan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Anak Usia 3-6 Tahun*. Jurnal Ilmiah Bidan, Vol.I, (2),
- Soetjiningsih, (1998). *Tumbuh Kembang Anak EGC*. Jakarta. Penerbit Buku Kedokteran.
- Suciati. (2015). *Komunikasi Interpersonal Sebuah Tinjauan Psikologis Dan Perspektif Islam*. Yogyakarta: Buku Litera,
- Tilley, Alvin R. (1993). *The Measure of Man and Woman*. New York: Whitney Library of Design.
- Wijayanti, Titik. (2012). *Marketing plan! Dalam bisnis second edition*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wiyani, Novan Ardy & Barmawi. (2012). *Format PAUD Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. ArRuzzmedia.

