

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik cara berfikir yang lebih kompleks serta rasa keingin tahun yang besar. Lebih menarik bagi mereka jika diberikan mainan dengan sistem permainan yang lebih menantang serta menggunakan pola dengan suatu permasalahan yang harus dipecahkan seperti yang ada pada konsep mainan ini sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya. Permainan konstruktif bisa memberikan permainan yang lebih variatif dengan satu jenis mainan saja sehingga tidak perlu memberikan terlalu banyak jenis mainan kepada anak.

Desain produk mainan konstruktif ini memiliki sistem sambungan yang fleksibel dengan bentuk adaptasi dari sendi gerak. Bagian baloknya menggunakan material kayu pinus, dan pada bagian sambungannya menggunakan 3D print dengan filamen PLA. Terdapat jenis sambungan untuk permainan konstruktif “Kilo” ini yaitu bentuk adaptasi dari sendi peluru, sendi engsel, dan sendi putar. Masing-masing memiliki fungsi yang sama dengan jenis gerakan yang berbeda yaitu gerakan memutar 360 derajat, bergerak ke dua arah, dan berputar 180 derajat. Adanya sistem sambungan ini anak dapat menggerakkan susunan dari mainan konstruktif menjadi bentuk atau objek mainan seperti bentuk robot, hewan, atau kendaraan yang dapat bergerak sehingga dapat lebih maksimal mengembangkan imajinasi anak dalam bermain.

#### **B. Saran Perancangan**

- 1) Mainan bagi anak usia dini adalah sebagai metode pembelajaran bermain sambil belajar yang mendukung perkembangan anak. Diharapkan dapat lebih banyak lagi inovasi bagi mainan anak usia dini.
- 2) Anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik cara berfikir yang lebih kompleks serta rasa keingin tahun yang besar. Lebih menarik bagi mereka jika diberikan mainan dengan sistem yang lebih permainan yang lebih menantang serta menggunakan pola dengan

- 3) suatu permasalahan yang harus dipecahkan pada permainan tersebut sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya.
- 4) Material yang digunakan untuk perancangan mainan anak harus diperhatikan. Pastikan material tersebut aman bagi anak, karena pada akan berdampak pada kesehatan anak.
- 5) Mainan konstruktif merupakan jenis mainan yang berfokus pada konsep sistem sambungan untuk menyusun mainan tersebut. Penting untuk bisa memastikan sistem sambungan dapat bekerja dengan baik dan mudah digunakan oleh anak-anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah. (2017). *Peran Guru dalam Memilih Alat Permainan Edukatif untuk Menumbuhkan Potensi Anak Usia Dini di RA Muawanatul Falah Ngetuk Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2016/2017*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus. Kudus.
- Amanah, Siti & Hunaenah. (2017). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Jakarta. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA) Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bleicher, Steven. (2012). *Contemporary Color Theory and Use*. New York. Cengage Learning.
- Coker, A. C. (2004). *Motor Learning and Control for Practitioners*. New York : McGraw-Hill.
- Dam, R, F, & Siang, T, Y. (2021). *5 Stage in the Design Thinking Process*. Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interactiondesign.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>.
- Oktavian, Dicky, Mahardika, Muslim, & Arifvianto, Budi. (2021). *Ekstruksi dan Karakteristik Filamen Komposit Polylactid Acid (PLA)/ Carbon Nano Tube (CNT)*. Jurnal Material Teknologi Proses. Volume 2, Nomor 2. Universitas Gadjah Mada.  
DOI: 10.22146/jmtp.70481
- Fadlillah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Fitriyani. (2022). *Manfaat Memiliki Sedikit Mainan Bagi Tumbuh Kembang dan Kepribadian Anak*. Retrieved from The Asian Parent <https://id.theasianparent.com/manfaat-memiliki-sedikit-mainan-bagi-anak>

- Hartanto, Susi. (2020). *Finishing Sebagai Aspek Penting dalam Desain Mebel Pasar US*. Jurnal Desain Vo.7 No.2 184-196. Tangerang. Universitas Pelita Harapan. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v7i2.5255>
- Hurlock. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Kamtini, H. W. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional .
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kusumo, RA.MM. Pandansari, (2018). *Perancangan Produk Mainan Statis untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jurnal Productum Vol 3 No 4 141-148. DOI: <https://doi.org/10.24821/productum.v3i4.2237>
- Lahiri, A, Cormican, K, & Sampaio, S. (2021). *Design Thinking: From products to projects*. Procedia Computer Science, 141-148.
- Lawson. (1979 ). *AETS Yearbook The Psychology of Teaching for Thinking and Creativity*. Clearinghouse of Science, Mathematics, and Enviromental Education. The Ohio State University College of Education.
- Gunawan, Lidia, & Setiawan, Andreas Pandu. (2014). *Eksperimen Penerapan Cat Pada Playwood dengan Kuas*. Jurnal Intra Vol,2 No,2 172-177. Surabaya. Universitas Kristen Petra
- Magiill, R. (2014). *Motor Learning and Control* . Singapore: McGraw-Hill.
- Martsiswati, Ernie & Suryono, Yoyon. (2014). *Peran Orang Tua dan Pendidik dalam Menerapkan Perilaku Disiplin Terhadap Anak Usia Dini* . Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat Vol 1, No, 2 188-190. Universitas Negeri Yogyakarta. Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat 188-190. DOI: <https://doi.org/10.21831/jppm.v1i2.2688>
- Martuti. (2008). *Mengelola PAUD* . Yogyakarta. Kreasi Wacana.
- Mayesty, M. (1990). *Creative Activitis For Young Children 4th ed : Play, development, and Creativity*. New York: Delmark Publiser Inc.
- Meilani. (2013). *Penerapan Lingkungan Warna dalam Berbusana*. Jurnal Humaniora Vol.4 No.1 326-338. DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain anak Usia Dini* . Jakarta : Kencana.

- Nurmaniah, U. M. (2018). *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun DI RA Fatimah Kec Basitang Kab Langkat T.A 2016-2017*. Jurnal Unimed. Medan. Universitas Negeri Medan. DOI: <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i2.4883>
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Pudjiati, M. (2011). *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun*. Jakarta. Dirjen PAUDNI.
- Putri, Ni Putu Ratna Udyani, Antara, Putu Aditya, & Tirtayani, Luh Ayu. (2016). *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A2 di RA Baitul Mutaallim Desa Tegalinggah Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha Vol.4 No.3. Universitas Pendidikan Ganesha. DOI: <https://doi.org/10.23887/paud.v4i3.8725>
- Prasetya, Rahmawan D, Salsabillah, Trisusanto, Endro, & Jayadi, Nor. (2023). *Deteksi Buta Warna pada Anak dengan Mianan Color Vision Busy Book*. Jurnal Obsesi 1211-1226. Yogyakarta. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. DOI: [10.31004/obsesi.v7i1.2496](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2496)
- Santrock, J, W. (2002). *Life Spam Develpoment (Perkembangan Masa Hidup)*. Jakarta. Erlangga.
- Sarwar , Ameer, & Fraser, Patrick Thomas. (2019). *Explanations in Desigm Thinking New Directions for an Obfuscated Field*. The Jurnal Of Design, Economic, and Innovation 343-355. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2019.11.002>
- Seftianingsih, Dina Kristiana. (2018). *Pengenalan Berbagai Jenis Kayu Solid dan Kontruksinya untuk Furniture Kayu*. Jurnal Kemadha , Vol.8 No.1.Solo.Universitas Sahid Surakarta.
- Sher, Barbara A. (2009). *Early intervention games: fun, joyful ways to develop social and motor skills in children with autism, spectrum, or sensory processing disorders*. San Fransisco. Jossey Bass.
- Soebachman, A. (2012 ). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar* . Yogyakarta. In Azna Books.

- Suratno. (2005). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Suyadi. (2009 ). *Psikologi Belajar PAUD Yogyakarta*. Yogyakarta. Pedagoja.
- Tjiptono. (2001). *Manajemen Pemasaran dan Analisa Perilaku Konsumen*. Yogyakarta. BPFE.
- Watini, Sri. (2021). *Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol.5 1512-1520. DOI : 10.31004/obsesi.v5i2.899
- Widjaya, Pieter Gunawan. (2017). *Analisis Segmenting, Targeting, Positioning dan Marketing Mix pada PT. Murni Jaya*. Jurnal Agora Vol.5 No.1. Surabaya. Universitas Kristen Petra.
- Wijaya, M. Angga, Siboro, Benedikta Anna Haulian, & Purbasari, Anissa. (2016). *Analisa Perbandingan Antropometri Bentuk Tubuh Manusia Pekerja Galangan Kapal dan Mahasiswa Pekerja Elektronika*. Profisiensi Vol 4 No (108-117). Batam .Universitas Riau Kepulauan Batam
- W,Elverum, C, Welo, T, & Tronvoll, S. (2016). *Prototyping in new product development: Strategy considerations*. Procedia 26th CIRP Design Conference 117-122.
- Yogananti, Auria Farantika. (2015). *Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna dalam Website*. Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol.01 No.01 45-54. Semarang. Universitas Dian Nuswantoro Semarang. DOI : <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>
- Zubaidah, Siti. (2017). *Buku IPA Siswa Semester 1*. Jakarta. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.