

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Perancangan produk *Playfeel Babysense Sensory Path* dilatarbelakangi oleh pentingnya masa golden age dalam perkembangan motorik dan sensorik bayi usia 0–3 tahun. Pada usia ini, stimulasi multisensorik sangat dibutuhkan untuk mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh, namun masih banyak produk di pasaran yang belum mampu memberikan pengalaman bermain yang terintegrasi secara optimal. Produk *Babysense Sensory Path* dari brand Fox and Bunny menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Produk ini dirancang dengan pendekatan edukatif dan interaktif melalui berbagai material dengan tekstur, warna, serta fitur yang beragam guna merangsang perkembangan sensorik dan motorik bayi secara bersamaan, baik saat tummy time maupun aktivitas eksploratif lainnya.

Pada proses perancangannya, digunakan metode Research and Development (R&D) model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode ini memungkinkan pengembangan produk dilakukan secara sistematis dan berbasis kebutuhan nyata pengguna, dengan mempertimbangkan aspek keamanan, estetika, fungsionalitas, dan kenyamanan bayi serta orang tua. Hasil pengumpulan dan analisis data dari observasi, wawancara, serta uji coba material menunjukkan bahwa pengguna—baik bayi maupun orang tua—merespon positif terhadap rancangan yang disusun. Berbagai fitur seperti *foldable design*, *modularity*, dan material sensorik yang kompleks menjadi nilai tambah yang menjadikan produk ini tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam proses stimulasi perkembangan anak.

Melalui pendekatan desain yang terfokus pada pengalaman multisensorik, produk ini tidak hanya memberikan manfaat perkembangan fisik dan kognitif bayi, tetapi juga memperkuat ikatan emosional antara orang tua dan anak melalui interaksi yang menyenangkan dan bermakna. Keunggulan desain ini menjadikan produk mampu bersaing di pasar mainan edukatif bayi secara nasional maupun internasional. Sebagai penutup, perancangan *Playfeel*

Babysense Sensory Path berhasil menjawab tantangan kebutuhan stimulasi sensorik dan motorik pada masa emas perkembangan anak. Produk ini diharapkan dapat menjadi referensi desain yang adaptif, inovatif, dan berdampak positif dalam mendukung industri produk edukatif anak yang berkelanjutan.

B. Saran Perancangan

Saran yang dapat penulis berikan untuk dilakukan pada perancangan produk sejenis di masa mendatang adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan konsep lipat (*foldable*) dapat diarahkan pada pencapaian tampilan akhir yang lebih rapi dan terorganisir, guna memperkuat karakter *compact* produk serta menonjolkan nilai estetika yang eksklusif dan premium. Pendekatan desain yang presisi dengan elemen minimalis diyakini mampu menghadirkan pengalaman pengguna yang praktis, efisien dalam penyimpanan, serta tetap menarik secara visual baik saat produk digunakan maupun dilipat.
2. Pengembangan elemen stimulasi pendengaran (*hearing stimulation*) dapat difokuskan pada aspek fungsional yang lebih optimal, tidak semata bersifat dekoratif. Integrasi komponen dengan karakteristik suara yang nyaring, jelas, dan tetap aman bagi bayi berpotensi meningkatkan efektivitas rangsangan auditory, menarik perhatian secara sensorik, serta mendukung perkembangan pendengaran secara lebih maksimal.
3. Penyediaan panduan penggunaan dalam bentuk booklet visual maupun tautan QR menuju video edukatif dapat menjadi strategi desain yang mendukung pengalaman pengguna secara menyeluruh. Kehadiran panduan ini berperan dalam membantu orang tua memahami cara penggunaan produk secara optimal, sekaligus membangun kepercayaan terhadap kualitas dan fungsionalitas produk yang ditawarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, I., Lubis, R. N., Sari, S. H., Fransisca, Y., & Nasution, F. (2022). Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini Indri. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Azizah, F. N., Lestari, G. D., & Purwoko, B. (2021). Pengaruh Metode Eksperimen Kapilaritas Air Terhadap Perkembangan Kemampuan Kognitif Dalam Belajar Dan Pemecahan Masalah Serta Berpikir Logis Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 252–256.
- Bonita, E., Suryana, E., Hamdani, M. I., & Harto, K. (2022). The Golden Age : Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 218.
<https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537>
- Gadre, M. S., & Deshpande, V. R. (2023). Impact of Early Exposure to Play Materials on Motor Development in High-Risk Infants: A Randomised Controlled Trial. *Journal of Mother and Child*, 27(1), 64–71.
<https://doi.org/10.34763/jmotherandchild.20232701.d-22-00025>
- Ifalahma, D., & Retno, Z. (2023). Faktor Perkembangan Motorik Dan Perkembangan Kognitif Anak: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(3).
- Jafnihirda, L., Irfan, D., Simatupang, W., Muskhir, M., & Fadhilah. (2023). Perancangan Modul Interaktif Project Based Learning (PjBL) berbasis Flipbook. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*.
<https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.61>
- Julianti, A. P., Salsabila, A., Artanti, F., Chairunnisa, F., & Aulia, M. (2023). Implementasi Kegiatan “Fun Sensory Learning” Untuk Anak Usia 1-2 Tahun Di Panti Yayasan Mansyaul Ihsan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(2), 129–137.
<https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i2.2446>
- Kamelia, N. (2019). PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI (STANDAR TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK) STPPA TERCAPAI di RA HARAPAN BANGSA MAGUWO HARJO CONDONG CATUR YOGYAKARTA.

- KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2).
<https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>
- Laelawati, I. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 2(2), 105–116. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol2.no22023pp105-116>
- Loeziana Uce. (2017). The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 92. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537>
- Purnamasari, I. (2023). Increasing Literacy Through Interactive Media In Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4414>
- Puspita, W. A. (2014). PENGEMBANGAN PROGRAM STIMULASI GERAK UNTUK MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR BAYI USIA 0 - <12 BULAN. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 36–46. <https://doi.org/10.21009/jiv.0901.5>
- Rifa, N., & Mayar, F. (2022). *Studi Literatur: Perkembangan Sensori Anak Usia Dini*. https://www.academia.edu/65254163/STUDI_LITERATUR_PERKEMBANGAN_SENSORI_ANAK_USIA_DINI?source=swp_share
- Sanenek, A. K., Nurhafizah, N., Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2023). Analisis Pengembangan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1391–1401. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177>
- Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Lubis, B. S. (2021). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Berbasis Model Flipped Learning untuk Meningkatkan 6C For HOTS Mahasiswa PGSD UMSU. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1334>
- Syamsidah, -. (2015). Permainan Bola Estafet Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3047>
- Virianingsih, P., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Alat Permainan Edukatif Maze Dua Sisi (MADASI) untuk Menstimulasi Keterampilan

Sensori Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.33864>

Yuliandra, R., Gumantan, A., & Pratomo, C. (2023). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau dengan Model Permainan Ladder. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4391>

Beauchamp, J. (2022, July 08). *Shake look touch books recalled due to choking hazard*. From WJXT: https://www.news4jax.com/news/local/2022/07/08/shake-look-touch-books-recalled-due-to-choking-hazard/?utm_source=chatgpt.com

Health Government of Canada. (2022, July 07). *Recalls and safety alerts*. From Canada.ca: https://recalls-rappels.canada.ca/en/alert-recall/scholastic-canada-shake-look-touch-book-recalled-due-choking-hazard?utm_source=chatgpt.com

