

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mainan *Montessori* sebagai media pengenalan jajanan tradisional Yogyakarta merupakan produk mainan yang ditujukan untuk anak di usia 5 tahun keatas. Produk ini berfungsi sebagai mainan edukasi sarana pengenalan jajanan tradisional yang ada di Yogyakarta kepada anak-anak. Perancangan mainan ini didasari pada permasalahan pengetahuan tentang jajanan tradisional yang mulai menurun pada generasi muda. Keberadaan makanan tradisional yang semakin jarang akibat masuknya budaya penganan dari luar negeri, termasuk jajanan yang dikemas.

Proses perancangan mainan *Montessori* sebagai media pengenalan jajanan tradisional Yogyakarta ini menerapkan metode perancangan desain *thinking* dimana *user* dilibatkan dalam proses perancangan ini. Desain *thinking* terdiri dari 5 tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototyping, dan testing*. Metode ini dipilih karena memiliki tahapan yang lurus serta terbuka untuk diadaptasikan.

Pada proses *empathize*, penulis melakukan observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada orang tua yang memiliki anak di usia 5 tahun keatas. Selain wawancara penulis melakukan observasi kegiatan bermain anak-anak yang ada di playground Momong bocah. Observasi juga dilakukan dengan mengamati penjual jajanan tradisional di pasar pasar yang ada di Yogyakarta.

Pada tahapan *define* penulis merumuskan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan. Hasil dari rumusan tersebut adalah mainan *puzzle* dengan pendekatan *Montessori*.

Ditahap *Ideate* penulis mulai membuat sketsa desain. Terdapat 5 desain dengan masing-masing 3 alternatif desain. Dari 15 desain yang sudah dibuat, terpilih 2 desain yang selanjutnya akan diproduksi untuk tahapan *prototype*. 2 desain yang terpilih adalah desain 1 alternatif 3 dan desain 3 alternatif 2. Setelah desain terpilih ditentukan, kedua desain tersebut dikembangkan kembali hingga final.

Proses *prototype* dilakukan dengan metode laser cutting dan cetak flatbed CMYK dengan material *Plywood* kayu sungkai dengan ketebalan 3mm. dari proses *prototyping* dihasilkan 15 mainan *puzzle*.

Pada tahapan terakhir yaitu pengujian, *prototype* yang sudah dibuat akan diujikan kepada anak-anak secara langsung. Pelaksanaan tahapan ini bertujuan untuk melihat bagaimana respon anak-anak saat berinteraksi langsung dengan *prototype* yang sudah dibuat. Hasil dari pengujian nantinya akan digunakan sebagai bahan evaluasi. Pengujian dilakukan kepada anak-anak berusia 5 tahun keatas.

B. Saran Perancangan

1. Pada perancangan selanjutnya dapat ditambah dengan sistem barcode untuk penjelasan mengenai gambar pada *puzzle*
2. Penambahan fitur audio atau digital untuk menyebutkan nama dan penjelasan jajanan agar lebih interaktif.
3. penambahan tekstur timbul pada ilustrasi jajanan untuk memberikan *highlight*. dan pengalaman sensorik pada anak-anak. Dengan melapisi permukaan *puzzle* menggunakan rubber.
4. Menyertakan media pendukung seperti buku cerita atau kartu edukatif tentang asal-usul jajanan dengan detail.
5. Menjalin kerja sama dengan sekolah atau komunitas untuk uji coba produk

Daftar Pustaka

- Gettman, D. (2016). Metode Pengajaran *Montessori* Tingkat Dasar. Yogyakarta : Pustaka, 35.
- Hartanto, S., & yohana. (2020). Perancangan Mebel Dengan Integrasi Permainan *Montessori* Anak Usia 3-6 Tahun. *Dimensi*, 17, 15–32.
- Khairunisa, A., Dewi, A. K., & Ramdhan, A. (2024). Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Edukasi Upaya Pengenalan Jajanan Pasar Nusantara Untuk Anak Usia Dini. *E-Proceeding*, 2024.
- Kuswanto Redy. (2018). *Jajanan Pasar Khas Yogyakarta* (Untoro Setyo, Ed.). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Masyrofah. (2017). Model Pembelajaran *Montessori* Anak Usia Dini . Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta .
- Novena, L. T. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Sarana Pengenalan Jajanan Tradisional Jawa. *Citradirga : Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 04, 63–73.
- Nur Anni Mujahidah, Djirong Agussalim, & Arifin Irfan. (2022). Design Book Illustration Introduction Typical Traditional Snacks South Sulawesi. *Paratiwi*, Vol 1, No 2, 98–105.
- Nur Endah Sary, Yessy , Nike Ambarsari , Suhartin Suhartin Pengaruh Permainan Lego terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-6 Tahun
- Permana, D., & Djatmiko, M. D. (2021). Perancangan Mainan Anak Usia 3-6 Tahun Berbasis Metode Pendidikan *Montessori*. *E-Proceeding*, 5–23.
- Putri, R. A. (2015). *Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional Di Surabaya Untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia*.
- Utomo, A. M. F., & Setiawan, S. (2022). Mainan Edukasi Untuk Kegiatan Edukasi Hemat Energi “Earth Hour Bandung.” *Jurnal Desain Indonesia*. <https://www.researchgate.net/figure/Steps-in->
- Wijayanto, A. M., Triayudi, A., & Rubhasy, A. (2021). Penerapan Metode *Design thinking* Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 06, 267–276.