

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Perancangan mainan edukasi bertema hewan endemik Jawa Tengah untuk anak usia 6–8 tahun dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemahaman anak terhadap keberadaan satwa endemik Indonesia. Melalui media permainan yang menggabungkan board game, puzzle, dan diorama, perancangan ini bertujuan menghadirkan sarana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak.

Proses perancangan dilakukan dengan menerapkan metode design thinking yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, produk dirancang dengan memperhatikan aspek ergonomi, keamanan, dan nilai edukatif. Hasil perancangan berupa mainan edukasi yang memperkenalkan hewan endemik Jawa Tengah seperti Elang Jawa, Owa Jawa, Lutung Jawa, dan Banteng Jawa, yang telah melalui tahap testing mampu meningkatkan pengetahuan, di harapkan mampu menumbuhkan kesadaran konservasi, serta melatih kemampuan motorik, berpikir logis, dan kerja sama sosial anak sejak usia dini.

B. Saran Perancangan

Berdasarkan hasil perancangan dan uji coba yang telah dilakukan terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya antara lain:

1. Pada perancangan mekanisme permainannya dapat disederhanakan dan disesuaikan agar anak-anak mudah memahami dan menikmati permainan.
2. Mempertimbangkan penggunaan material berbahan limbah sebagai alternatif bahan produksi untuk mendukung konsep ramah lingkungan.
3. Materi edukasi dapat diperluas dengan mengenalkan hewan endemik dari wilayah lain di Indonesia agar permainan memberikan wawasan yang lebih luas tentang keragaman fauna Nusantara.
4. Melakukan kolaborasi dengan, lembaga konservasi, kebun binatang, atau pakar fauna agar materi edukasi lebih akurat dan pengalaman belajar lebih menarik bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius YPBC Widyatmoko, ILG Nurtjahjaningsih, Maryatul Qiptiyah, & Raden Garsetiasih. (2023). Banteng Jawa: Bioekologi, Genetik, dan Upaya Pelestariannya. *Mengenal Lebih Dekat Satwa Langka Indonesia Dan Memahami Pelestariannya*, 2023, 63–81. <https://doi.org/10.55981/brin.602.c619>
- Arika, N. (2017). Dampak psikologi warna pada emosi dan perilaku manusia. *Psikologi*, 4(3), 1–12.
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, 18(1), 16–27.
- Delia Dwiana Suminar¹, E. M. (2024). UPAYA KONSERVASI ELANG JAWA SEBAGAI SARANA WISATA EDUKASI DI KAWASAN KAMOJANG GARUT JAWA BARAT. 7(1), 14–26.
- Dewantari, A. A. (2023). Perancangan Buku Pop-up Satwa Endemik Indonesia. *DeKaVe*, 16(1), 81–99. <https://doi.org/10.24821/dkv.v16i1.7896>
- Dr.Ir. Yulianus Hutabarat, M. (2017). *Dasar Dasar Pengetahuan Ergonomi*.
- Faiz Mohd Turan, B. O. (2016). A Three-stage Methodology for Design Evaluation in Product Development. *INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTERS & TECHNOLOGY*, 12(6), 2347–6893. <http://>
- Gilang, B., & Santi, S. M. (2020). Perancangan Media Edukasi Hewan Terancam Punah Dan Hewan Punah Endemik Indonesia Untuk Pelajar Kelas 4 Sekolah Dasar Di Kabupaten Bandung. *ArtComm – Jurnal Komunikasi Dan Desain*, 03(02), 158–178.
- Gita Yudistira, Nurdin, & Toto Supartono. (2024). Karakteristik Habitat Lutung Jawa (*Trachypithecus auratus* E. Geoffroy 1812) di Areal Hutan Sekunder KPH Kuningan. *Scientific Exploration: Journal of Indonesian Academic Research*, 2(1), 12–23. <https://doi.org/10.25134/scientificexploration.v2i1.28>
- Hanis Tri Asututi, S. G. (2025). *Mengenal Lutung Jawa, Penjaga dan Penjelajah Hutan*. Kompas.Com. <https://doi.org/https://www.kompas.com/skola/read/2025/10/04/145831769/mengenal-lutung-jawa-penjaga-dan-penjelajah-hutan>
- Hardiana, erick, mauliani lily, satwikasari fitri, A. (2019). *PUSAT PENAKARAN HEWAN LANGKAH OWA JAWA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKOLOGI DI BOGOR*.
- Hibatulloh, N., Danu, G., Wibowo, S., & Setiyawan, M. (2023). *Pengembangan Boardgame Interaktif " Cahaya Iman " untuk Meningkatkan Pembelajaran Anak*. November, 830–843.
- Ica Anggi Cahaya Asari, I. A. C. A., Mely Susanti, M. S., & Irega Gelly Gera, I. G. G. (2023). Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara. *Journal of Global Research Education*, 1(1), 53–65. <https://doi.org/10.62194/v3b25190>

- Indonesia, C. P., Masnellyarti, E., Deputy, H., Conservation, N., Control, E. D., Kav, P., Nanas, K., Timur, J., Utami, E., Assistant, A., Kav, P., Nanas, K., Timur, J., Mailing, T. F. E., & Date, T. F. E. (n.d.). *Third National Report*. 1–167.
- Lv, D. (2022). The Human-Machine Safety Design of Mechanical Toys for Children. *Journal of Electronic Research and Application*, 6(2), 44–49. <https://doi.org/10.26689/jera.v6i2.3857>
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3055>
- Mayuni, S., Hendracipta, N., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Upaya Pelestarian Lingkungan Untuk Peserta Didik Di Sdn Pagintungan. *Jurnal Holistika*, 7(2), 147. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.147-154>
- Meizharini, S. A., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Mengenai Keamanan Pada Alat Bermain Anak Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7698>
- Mohammad Arief Hidayat, D. (2015). *Elang Jawa Bisa Punah Pada 2025*. VIVA News & Insights.
- Mourin, L., Bumisyach Gunta, A., Rifatul, M. ', Naafi', I., Maharani, A. P., Pratama, A. R., & Nurhayati, E. (2024). Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5), 158–161.
- Musyahidah, U., Sriwahyuni, S., & Darwis, D. (2019). Hubungan Antara Bermain Mengenal Warna Dengan Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Frater Bakti Luhur Makassar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 14(3), 257–261. <https://doi.org/10.35892/jikd.v14i3.251>
- Natari, R., & Suryana, D. (2021). Penerapan Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 245–252.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Pavan, M Todeschini, R. (2009). *Multicriteria Decision Making Methods*. 1, 591–629. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-044452701-1.00038-7>
- Purnama, S. (2024). *Periset BRIN miris kurangnya kepedulian remaja terhadap fauna*. Antaranews.
- Purwanto, E. H., & Ayuningtyas, U. (2018). Dampak Pemberlakuan Sni Mainan Anak Secara Wajib Terhadap Industri Dan Lembaga Penilaian Kesesuaian (Lpk). *Jurnal Standardisasi*, 18(3), 183. <https://doi.org/10.31153/js.v18i3.225>
- Read, D., & Bohemia, E. (2022). *The Fuction Of The Design brief January*.
- Safitri, D., Syukri, M., & Yuniarni, D. (2014). Meningkatkan Kemampuan Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzle. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(6), 1–16.

- Santika, W. (2025). Psikologi warna dan pengaruhnya terhadap respons emosional Individu. *Literacy Notes*, 1(1), 5–7.
- Saroyo, Parluhutan Siahaan, Marnix L.D.Langoy, dan R. K. (2019). Pendidikan Konservasi Satwa Endemik Sulawesi bagi Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Batuputih Bawah, Kecamatan Ranowulu, Kota Bitung, Sulawesi Utara. *Pendidikan Konservasi Satwa...*, 1(3), 26–30.
- Sera Yuliantini. (2020). PERAN PENDIDIK DAN ORANG TUA DALAM PROSES BERMAIN ANAK USIA DINI. *IAIS Sambas*, VI(1).
- Setiawan Agus. (2022). Keanekaragaman Hayati Indonesia: Masalah dan Upaya Konservasinya. *Indonesian Journal of Conservation*, 11(1), 13–21.
<https://doi.org/10.15294/ijc.v11i1.34532>
- Sidiq, N. J., Islami, A. N. M., Rusliana, F., Manga, D., & Hasmawaty. (2025). Pentingnya Bermain Sensori untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Publikasi Pengabdian Masyarakat: Inovasi Dan Pemberdayaan*, 1(1), 10–22. <https://doi.org/10.71049/rwrych15>
- Taman Safari. (2024). *Taman Safari Indonesia: Upaya Konservasi Berkelanjutan dengan Re-Introduction Banteng JAWA (Bos javanicus)*. Taman Safari Indonesia.
- Tengah, P. P. J. (2024). *Luas Kawasan Konservasi di Jawa Tengah (2024)*. Portal Data Terbuka Jawa Tengah. <https://data.jatengprov.go.id/dataset/34b-luas-kawasan-konservasi-di-jawa-tengah-/resource/8b092d61-0cc1-4a65-aaab-e901c5c4e7f5>
- Widiyantoro. (2020). *Selain Harimau Jawa, 4 Hewan Langka Ini Juga Bisa Ditemukan di Hutan Jawa Tengah*. Espos Regional.
- Wijayanto, K. D. P. S. T. I. fakultas sains dan teknologi U. islam negeri sultan syarif kasim riaupekan baru. (2019). *PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN MOTORIK ANAK USIA 6 TAHUN DENGAN METODE QUALITY FUNCTION DEPLOYMENT (QFD)*. 4, 2–5.
- Wulandari, S., & Sartika, L. D. (2024). Pemanfaatan Media Diorama untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 Medan. *Education & Learning*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1241>
- Zahra, N., & Mansoor, A. Z. (2024). Warna Dan Emosi Untuk Media Desain Interaktif: Literature Review. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 340–345.
<https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.57946>
- Zharandont, & Patrycia. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia. *Humaniora Binus*, 2(Terminologi warna), 1086.