

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta yang saran diberikan untuk perbaikan untuk penelitian lebih lanjut.

#### **6.1. Kesimpulan**

Pada subbab ini diuraikan mengenai kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan, sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan perancangan alat bantu permainan anak-anak untuk memaksimalkan fase “*golden age*” dengan mengevaluasi aspek kemampuan motorik, sensorik, dan kognitifnya: Kebutuhan tersebut adalah mainan berbahan aman, mainan dengan fitur multifungsi sekaligus belajar, mainan yang dapat melatih kemampuan sensorik anak, mainan yang dapat melatih kemampuan motorik, mainan yang dapat melatih kemampuan kognitif, mainan yang fleksibel, mainan dengan rancangan ergonomis, mainan yang awet dipakai.
2. Menentukan spesifikasi perancangan alat bantu permainan anak-anak untuk memaksimalkan fase “*golden age*” berdasarkan antropometri dari anak-anak TK Indonesia. Spesifikasi tersebut mainan sebagai media untuk kegiatan *story telling*, mainan sebagai media untuk kegiatan *story telling* yang tidak hanya dapat dimainkan oleh teman/pengawas/orangtua tetapi juga dapat dimainkan oleh anak itu secara sendirian, mainan dengan banyak latar belakang tempat yang dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi, mainan dengan adanya tantangan-tantangan sederhana seputar hal-hal dasar (panca indera, *leggo/puzzle* sederhana, angka, huruf, dll yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak), dan mainan menyusun dan membentuk sesuatu dari kepingan-kepingan kecil part mainan (*leggo/puzzle*) sehingga dapat membantu pembelajaran kognitif dan motorik dalam permainan anak.
3. Menghasilkan desain perancangan alat bantu permainan anak-anak usia 3-5 tahun untuk memaksimalkan fase “*golden age*”. Rancangan tersebut adalah alat bantu yang terdiri dari 3 bagian, yaitu boneka tangan, *board game*, dan puzzle sederhana untuk anak usia 3-5 tahun.

## **6.2. Saran**

Saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut :

3. Dibutuhkan pembuatan *prototype* pembuatan produk perancangan alat bantu permainan anak-anak usia 3-5 tahun ini untuk diuji publik.
4. Perlu dilakukan perhitungan mengenai biaya pembuatan produk perancangan alat bantu permainan anak-anak usia 3-5 tahun ini.