

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam memenuhi kebutuhan perkembangan anak usia dini pada masa *golden age*, yang meliputi aspek kognitif, motorik, dan sosial emosional anak, diperlukan sebuah stimulasi yang tepat. Namun, masih banyak orang tua yang belum mengetahui alternatif aktivitas bermain yang sederhana, edukatif, dan dapat dilakukan bersama anak di rumah. Selain itu, masih jarang ditemukan media informasi yang membahas tentang pemanfaatan material di sekitar lingkungan seperti kardus bekas yang dapat diolah menjadi mainan edukatif bagi anak usia dini.

Berdasarkan pada penjabaran masalah tersebut, penulis merancang sebuah buku panduan pemanfaatan kardus sebagai mainan daur ulang untuk anak. Buku panduan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada orang tua dan anak secara edukatif, mudah dipahami, dan seru. Dengan pendekatan visual buku panduan yang tampak seperti buku cerita anak untuk membangun pengalaman membaca yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Hasil dari pengolahan data yang dilakukan oleh penulis, menunjukkan bahwa orang tua membutuhkan sebuah panduan yang praktis, menarik dan dapat dilakukan di rumah bersama anak untuk menghabiskan waktu luangnya bersama. Hal tersebut menjadi landasan dasar dalam perancangan buku panduan ini agar lebih sesuai untuk menjawab kebutuhan orang tua dan anak. Sehingga, buku panduan ini dilengkapi juga dengan *storytelling* yang memiliki alur cerita dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, dan penerapan konsep *dialogic reading* untuk mendorong interaksi antara orang tua dan anak. Selain itu, ilustrasi juga digunakan untuk membantu anak bisa memahami dan mengikuti setiap instruksi pembuatan mainan kardus secara bertahap. Sehingga, kegiatan membaca dapat terasa lebih menyenangkan karena diikuti dengan aktivitas membuat mainan dari kardus.

Perancangan buku panduan yang dilandasi oleh *big idea* “*Little Fold, Big Love*” membantu memperkuat pesan dan tujuan buku panduan ini. *Big idea* tersebut memiliki makna yang merepresentasikan sebuah proses sederhana yang jika dilalui perlahan dan dilakukan secara bersama dapat menghasilkan sesuatu hal yang besar dan indah. Sejalan dengan tahapan perkembangan anak usia dini yang membutuhkan stimulasi bertahap dari lingkungan sekitarnya. Sehingga, dengan adanya buku panduan ini diharapkan anak dan orang tua dapat merasakan pengalaman bermain bersama yang menyenangkan, sebagai pemberian stimulasi yang tepat untuk anak dan memberikan pengetahuan terkait pemanfaatan kardus sebagai mainan edukatif bagi anak.

5.2 Saran

Setelah melalui seluruh proses untuk menyelesaikan perancangan tugas akhir ini, penulis telah mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan yang baru. Sehingga, pada bagian ini penulis ingin menyampaikan beberapa saran yang dibagi ke dalam dua bagian. Sehingga, harapannya saran ini dapat membantu pihak lainnya yang akan melakukan perancangan serupa, khususnya yang berkaitan dengan perancangan buku panduan, pemanfaatan kardus, permainan edukatif dan perkembangan anak.

1. Dosen/ Peneliti

- a. Diharapkan untuk memiliki estimasi waktu penggerjaan, dan *timeline* yang terstruktur dengan jelas. Sehingga, proses perancangan dan penyusunan laporan dapat selesai dengan baik tanpa terburu-buru.
- b. Selalu memastikan bahwa semua hasil riset diolah secara menyeluruh, sehingga data yang didapatkan saling relevan, untuk menjadi dasar perancangan yang kuat.
- c. Dalam menentukan topik tugas akhir, sebaiknya sudah mempertimbangkan gambaran besar sejak awal, khususnya *output* atau media yang akan menjadi solusi perancangan. Sehingga, dapat sesuai dengan minat, kemampuan dan tidak merasa kewalahan pada proses penggerjaan karya.

- d. Perencanaan *market validation* seharusnya ditentukan dari jauh-jauh hari, agar mendapatkan peserta yang lebih dari standar yang ditetapkan.
- e. Disarankan untuk mencari referensi buku panduan dan buku cerita anak yang lebih beragam, sehingga tidak hanya berfokus pada satu jenis media yang sudah diinginkan sejak awal. Karena eksplorasi yang luas akan menghasilkan banyak kemungkinan ide yang baru.
- f. Buku panduan yang dirancang ini berpotensi untuk diujikan kepada TK atau PAUD, sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mendukung stimulasi anak.
- g. Dalam menentukan jenis mainan kardus untuk buku panduan, sebaiknya juga mempertimbangkan durasi, dan jenis permainan yang memiliki instruksi lebih sederhana seperti mainan kardus dua dimensi yang berukuran kecil, agar lebih mudah untuk dibuat sebagai perkenalan awal dengan mainan kardus.
- h. Pemilihan material buku sebaiknya disesuaikan kembali dengan fungsi buku sebagai buku panduan yang digunakan bersamaan dengan kegiatan bermain. Sehingga, pemilihan material buku yang tepat akan meningkatkan kenyamanan dan kemudahan buku saat digunakan bersama oleh orang tua dan anak.
- i. Karena buku ini berfungsi sebagai buku panduan untuk orang tua dan anak, pada bagian membuat mainan kardus dapat ditambahkan *highlight* berupa arahan singkat, yang membantu orang tua mengetahui tugasnya saat mendampingi kegiatan bermain anak.
- j. Pada setiap akhir bagian panduan membuat mainan kardus, disarankan untuk menambahkan halaman khusus yang dapat digunakan untuk menempelkan foto hasil mainan kardus yang telah dibuat. Sehingga, setiap bagian buku dapat dimanfaatkan secara lebih fungsional.
- k. Memasuki halaman panduan membuat mainan karus, akan lebih baik jika langsung menampilkan *step-by-step* panduan dan tidak dipisahkan oleh halaman *pattern*, sehingga alur membaca dapat lebih mengalir.

1. Penggunaan elemen grafis berupa garis bergelombang yang terdapat pada halaman *pattern* dapat digunakan lebih banyak dan konsisten, sebagai ciri khas visual pada buku panduan.
 - m. Perlu ditingkatkan kembali *repetition* kontras warna, penataan *layout*, dan elemen utama yang ingin dapat ditampilkan sebagai *emphasis*
2. Universitas

Universitas diharapkan untuk bisa menambahkan koleksi referensi buku terkait psikolog perkembangan anak dan permainan edukatif. Karena topik tersebut memiliki urgensi yang tinggi dan potensi penelitian yang tinggi. Dengan demikian, dapat membantu mahasiswa yang ingin mempelajari lebih dalam dan mengembangkan perancangan dengan topik yang serupa.

