

BAB V

PENUTUP

V.1. Kesimpulan

Dalam menyampaikan ilmu dalam bentuk permainan kepada anak-anak, maka perlu sesuatu yang cocok bagi anak untuk dimainkan. Bukan hanya sekedar permainan, namun permainan yang memiliki nilai serta dampak positif bagi anak. Disini penulis ingin merangkum serta menyimpulkan hasil dari laporan perancangan permainan *puzzle* ini.

Bahwa Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang dimana dimasa itu anak perlu banyak mengetahui hal-hal baru bagi dirinya, salah satu caranya dengan sebuah permainan. Permainan yang dimana membantu fungsi otak anak dan juga melatih serta mengembangkan kemampuan motorik anak.

Permainan yang penulis buat yaitu permainan *Puzzle*, yang diberi nama “*Puzzle 7 Hewan Langka*”. *Puzzle* sendiri adalah sebuah permainan menyusun gambar yang terpisah dari beberapa potongan dan harus membuat gambar tersebut utuh kembali.

Permainan *Puzzle* dipilih karena memiliki beberapa manfaat bagi anak, khususnya anak dalam masa *golden age* (1-6 Tahun). Beberapa manfaat dari permainan *puzzle* yaitu :

1. Terbangunnya kreativitas anak di usia dini.

2. Aktifitas fisik/motorik membuat anak usia dini menjadi anak yang aktif.
3. Anak akan mencoba memecahkan masalah.
4. Mengenalkan hewan-hewan langka di Indonesia melalui gambar yang ada di *puzzle*. Sehingga, hal itu menambah pengetahuan bagi anak tersebut.
5. Anak menjadi lebih sabar dan pemikir.

Tujuan lain dari permainan “Puzzle 7 Hewan Langka” adalah untuk melatih daya pikir, melatih daya ingat, melatih perkembangan otak, dan juga melatih perkembangan fisik/motorik.

Maka dari itu penulis menyimpulkan bahwa permainan “Puzzle 7 Hewan Langka” sangat cocok apabila dimainkan oleh anak-anak”. Dan dari hasil 52 Responden yang telah menjawab, mayoritas setuju dengan adanya permainan puzzle yang dibuat.

V.2. Saran

Adapun saran bagi mahasiswa lain diluar sana yang ingin membuat permainan puzzle yang menggunakan bahan kayu ini yaitu :

1. Lebih membuat variasi jenis hewan bahkan tumbuhan langka lainnya.
2. Membuat ilustrasi yang mungkin lebih menarik dari yang sebelumnya.
3. Dapat mengembangkan hasil puzzle yang mungkin saja dapat dibuat dan didistribusikan secara massal agar dapat dimainkan oleh anak-anak diseluruh Indonesia bahkan sampai ke Mancanegara.