

VI

KESIMPULAN

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya. Dengan Mainan Edukatif Construction Puzzle perancang bermaksud untuk membuat mainan edukasi dengan desain sederhana tapi memiliki manfaat yang maksimal . Hal ini didukung dengan ditanamkannya magnet pada mainan edukasi tersebut sehingga sensor motoric anak akan lebih maksimal karena daya tarik menarik dari magnet tersebut.

Selama melakukan perancangan produk , perancang mendapat kritik , saran dan perbaikan , mulai dari penggunaan material yang lebih ringan , serta opsi produk yang lebih luas lagi.

Dari hasil perancangan ini penulis mendapatkan banyak pengetahuan baru mulai dari syarat dan ketentuan mainan edukasi , serta pengolahan kayu supaya menjadi produk yang aman untuk anak.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA