

Pengembangan Produk Puzzle dengan Tema Hewan Nusantara untuk Anak Usia 5 - 7 Tahun dengan Konsep Sustainable Design

Dea Aprilia Faradiba / 21420200006

S1 Desain Produk - 2025

Pendahuluan

Puzzle ini dibuat untuk anak usia 3 - 4 tahun sebagai media edukatif yang melatih motorik halus dan kemampuan kognitif melalui aktivitas bermain. Usia ini merupakan masa emas perkembangan anak, sehingga dibutuhkan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Tema Hewan Nusantara dipilih agar anak mengenal satwa lokal sejak dini, sekaligus menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan. Produk ini menggunakan material MDF dari limbah kayu sebagai bentuk penerapan konsep *sustainable design* yang ramah lingkungan.

Hasil Penelitian

Menghasilkan desain produk *puzzle* edukatif untuk anak usia 3 - 4 tahun dengan tema Hewan Nusantara, menggunakan material MDF dari limbah kayu. *Puzzle* ini memiliki ukuran 20×20 cm, yang dirancang agar mudah digenggam dan dimainkan. Warna yang digunakan adalah warna cerah dan ceria, berfungsi untuk menarik perhatian, menstimulasi daya ingat visual, serta meningkatkan semangat belajarnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari produk *puzzle* edukatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru PAUD, dan studi literatur. Observasi dilakukan di Kebun Binatang Surabaya dan PAUD Cendekia Mandiri, di Tulangan, untuk memahami respons anak serta karakteristik Hewan Nusantara.

Sasaran Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *puzzle* edukatif bertema Hewan Nusantara yang dapat membantu anak usia 3 - 4 tahun dalam mengembangkan motorik halus, pengenalan bentuk, dan pengetahuan tentang satwa lokal. Selain itu, produk ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan dampak limbah kayu, serta mendorong pemanfaatan melalui konsep *sustainable design*.

Analisis

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak usia 3 - 4 tahun menyukai media belajar yang interaktif seperti *puzzle*. Guru PAUD menilai *puzzle* efektif untuk melatih motorik dan kognitif anak, serta tema Hewan Nusantara dinilai menarik dan edukatif. Penggunaan MDF dari limbah kayu juga dianggap aman dan sesuai dengan konsep ramah lingkungan.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan produk *puzzle* kayu bertema Hewan Nusantara berbasis *sustainable design* efektif sebagai media edukatif bagi anak usia 3 - 4 tahun. *Puzzle* ini tidak hanya mendukung perkembangan motorik dan kognitif anak, tetapi juga mengenalkan kekayaan fauna Indonesia serta menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

