

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kreativitas merupakan salah satu faktor penting bagi perkembangan mutu anak apalagi pada jaman sekarang ini mutunya mulai berkurang dikarenakan permainan modern yang membuat mereka menjadi generasi egois dan sulit interaksi dan bekerja sama dengan sesama. Dengan menyediakan *game* yang secara tidak langsung dapat mengajarkan kreativitas kepada anak merupakan salah satu cara terbaik untuk meningkatkan mutu anak. Kesulitan mengajak anak untuk beraktifitas diluar permainan modern yang mempengaruhi bisa teratasi dengan mengajak terlebih dahulu melakukan permainan yang anak suka dan lalu tanpa sadar anak akan membuat *papertoys*. Proses memotong, melipat dan menempel akan melatih anak dalam perkembangannya dan semuanya dijalankan dengan menyenangkan.

Interaksi yang dibutuhkan anak juga akan semakin meningkat ketika mereka melakukan kerajinan tangan (art and craft) *papertoys*, dimana proses pembuatan *papertoys* bisa mengakrabkan seorang dengan yang lainnya dan juga bimbingan orang tua akan membuat interaksi antara orang tua dan anak menjadi lebih baik. Belajar kerajinan tangan pun akan membuat anak menjadi aktif, sabar, mudah bergaul, tidak egois, dan bisa bekerja sama dengan orang lain, dimana hal – hal tersebut merupakan hal penting di masa depan mereka.

5.2 Saran

Game ini hanya sebuah sarana pendorong kreativitas anak secara *informal*. Kreativitas perlu dan harus diadakan dalam pembelajaran yang dilakukan sekolah karena merupakan salah satu cara untuk anak meningkatkan kreativitas dalam memecahkan

suatu masalah. Mata pembelajaran kerajinan tangan pada tingkat SD harus terus dipertahankan dan ditingkatkan. Karena pentingnya kreativitas bagi anak.

Untuk penulis sendiri sebaiknya dalam pembuatan *game* menggunakan tim karena banyaknya pengaturan seperti audio, video, animasi, dan juga desain yang harus dilaksanakan dalam pembuatan *game* berupa aplikasi ini.