

ABSTRAK

Jessiana Hendratno (625150018)

PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PENGENALAN ANGKA, BENTUK, HURUF DAN WARNA UNTUK BALITA

Setiap orang tua yang ingin anaknya memiliki prestasi harus terlebih dahulu menyadari bahwa tanggung jawab dalam mengajar anak adalah sepenuhnya tanggung jawab orang tua, kehadiran guru dan sekolah adalah faktor yang membantu anak dalam belajar. Melatih anak untuk belajar dapat dilakukan orang tua melalui permainan edukatif sejak anak berusia dini. Otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam pertumbuhan dan perkembangan pada usia 1-5 tahun, pada usia 1-3 tahun kemampuan motorik anak juga mulai meningkat dan berkembang. Selain berperan penting dalam mendidik membimbing anak, orang tua juga harus bijak dalam memilih materi dan media edukatif yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan motorik anak mereka. Menurut hasil survei yang dilakukan terhadap para orang tua, diketahui bahwa masih kurangnya permainan edukatif buatan Indonesia yang lengkap dalam mengenalkan angka, bentuk, huruf dan warna kepada balita. Oleh karena itu memunculkan permasalahan, bagaimana merancang alat permainan edukatif pengenalan angka, bentuk, huruf dan warna yang lengkap melalui visualisasi yang menarik serta dapat mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak balita? Pengumpulan data dalam perancangan ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, survei dan studi pustaka. Mengenalkan angka, bentuk, huruf dan warna kepada anak melalui permainan edukatif merupakan bekal pembelajaran dasar yang dapat diajarkan orang tua kepada anaknya sebelum mereka memasuki usia sekolah.

Kata kunci: alat permainan edukatif, balita, orang tua