

**CARDGAMES "SAVE ANIMALS"
FOR CHILDREN AGES 6-7 YEARS**

Written Project Report

Program Study Product Design Department of Design and Creative Art

Mercu Buana University Jakarta, 2019

By: Nur Sofiana

ABSTRACT

Learning to read and count at an early age is very important. Children aged 6-7 years are ages where children need to learn to read and count. But the age of that child is more like playing than learning. More moving and active. Prefer working groups and prefer to do or demonstrate something directly. Most children aged 6-7 years experience boredom when asked to study. To make it easier to learn to read and count needed a media. In this case, the author was inspired by making a card game with educational elements. Basically, toys have the main benefits of motor, affective, cognitive, spiritual and balance (Muliawan, JU (2009)). So that the design is done by approaching cognitive, psychomotor aspects and affective aspects. With the cognitive aspects of the game the child it is expected to learn to read and count. This card game involves the role of parents or teachers as game leaders with the aim that social interaction is established. Cardgame games are supported by other components, namely 3d puzzles to train motor skills and children's creations. motoric child Affective aspect is a value or appreciation with the desire to read and answer to be able to collect the most 3d puzzles.

Keywords: *Cardgame, 3d puzzle, education, learning to read, learning to count*

**CARDGAMES “SAVE ANIMALS”
UNTUK ANAK USIA 6-7 TAHUN**

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana Jakarta, 2019

Oleh: **Nur Sofiana**

ABSTRAK

Belajar membaca dan berhitung di usia dini sangatlah penting. Anak usia 6-7 tahun adalah usia dimana anak perlu belajar membaca dan berhitung. Namun usia segitu anak lebih senang bermain daripada belajar. Lebih banyak bergerak dan aktif. Lebih senang bekerja kelompok dan lebih senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Kebanyakan anak usia 6-7 tahun mengalami kebosanan jika diminta untuk belajar. Untuk memudahkan dalam belajar membaca dan berhitung dibutuhkan sebuah media. Dalam hal ini, penulis terinspirasi dengan membuat sebuah *cardgame* dengan unsur edukasi. Pada dasarnya, mainan memiliki manfaat utama yaitu motorik, afektif, kognitif, spiritual dan keseimbangan (Muliawan, J. U. (2009). Sehingga perancangan dilakukan dengan cara melakukan pendekatan melalui aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif. Dengan adanya aspek kognitif pada permainan maka anak diharapkan bisa belajar membaca dan berhitung. *Cardgame* ini melibatkan peran orangtua atau guru sebagai pemimpin permainan dengan tujuan agar terjalin interaksi sosial. Permainan *cardgame* ini ditunjang dengan komponen lain yaitu 3d puzzle untuk melatih motorik dan kreasi anak. Dengan aspek psikomotorik pada permainan maka diharapkan bisa melatih motorik anak. Aspek Afektif adalah suatu nilai atau penghargaan dengan keinginan membaca dan menjawab untuk dapat mengumpulkan 3d puzzle terbanyak.

Kata Kunci: *Cardgame, 3d puzzle, Edukasi, Belajar Membaca, Belajar Berhitung*