

# **MAINAN EDUKASI MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANGKA 1-10 UNTUK ANAK UMUR 4-5 TAHUN**

Oleh :

*Akbar Prayogo Yupi Sogi*

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif*

*Universitas Mercu Buana*

## **ABSTRAK**

*Produk ini di rancang untuk media bermain dengan permainan edukasi untuk anak umur 4 tahun – 5 tahun dengan tema mengenal lambang bilangan angka 1 – 10. Permainan edukasi ini diharapkan dapat membantu anak memudahkan menghafal lambang bilangan dan tidak terulang kejadian dengan anak 2 terbalik dengan 5, angka 6 terbalik dengan 9. Metode pembelejaraan yang digunakan adalah belajar sambil bermain sehingga rancangan permainan pencocokan puzzle ini dinamakan match up puzzles box. Permainan ini di desain sebaik mungkin dari aspek keamanan dan aspek keindahan.*

*Kata Kunci : Puzzle, Mencocokkan Puzzle, Angka, Permainan angka, lambang bilangan*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

# **MAINAN EDUKASI MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANGKA 1-10 UNTUK ANAK UMUR 4-5 TAHUN**

Oleh :

*Akbar Prayogo Yupi Sogi*

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Universitas Mercu Buana*

## **ABSTRACT**

*This product is designed for educational games for children aged 4-5 years with the theme of recognizing number symbols 1-10. This educational game is expected to help children memorize number symbols and not repeat the incident with children 2 reversed with 5, number 6 reversed with 9. The learning method used is learning while playing so that the design of this puzzle matching game is called match up puzzles box. This game is designed as well as possible from the aspect of safety and beauty.*

*Keywords: Puzzle, Matching Puzzle, Numbers, Number games, number symbols*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA