

PERANCANGAN BUILDING BLOCKS PUZZLE SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 9—10 TAHUN

Galang Yogi Ananta¹, Martadi²

¹Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: galangyogi.20008@mhs.unesa.ac.id.

²Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: martadi@unesa.ac.id

Abstrak

Diperlukan upaya untuk menciptakan alat pembelajaran inovatif, menarik, dan efektif yang dapat meningkatkan kreativitas serta pemahaman anak-anak terhadap konsep pendidikan. Salah satunya melalui permainan edukatif. Pengumpulan data analisis data menggunakan 5W1H, pengumpulan data dilakukan di SDN Sawotratap 1 Sidoarjo pada kelas 2 dengan memberikan mainan balok kayu berbagai ukuran. Proses yang dilakukan ialah observasi anak-anak ketika bermain membentuk suatu bangunan berinteraksi dengan teman, memperhatikan dan mengamati anak-anak menyusun balok sesuai dengan imajinasi mereka sendiri. Hasil penelitian dengan mainan balok kayu menunjukkan anak-anak belajar mengamati, menyusun, dan menyelesaikan masalah dengan imajinasi masing-masing untuk mencapai tujuan yaitu membentuk bangunan yang mereka inginkan. Kartu intruksi Building Blocks digunakan untuk media pendukung berisi langkah-langkah membuat bangunan dan keterangan balok yang digunakan yang dapat mempermudah anak-anak membuat suatu bangunan yang diinginkan. Building Blocks Puzzle membantu meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak-anak.

Kata Kunci: Perancangan; Balok kayu; Bangunan; Mainan edukasi; Kreativitas

Abstract

Efforts are needed to create innovative, interesting and effective learning tools that can increase and creativity in children's understanding of educational concepts. One of them is through educational games. Data collection Data analysis used 5W1H, data collection was carried out at SDN Saworotap 1 Sidoarjo in class 2 by providing wooden block toys of various sizes. The process carried out is observing children when playing to form a building, interacting with friends, paying attention and observing children arranging blocks according to their own imagination. The results of research with wooden block toys show that children learn to observe, arrange and solve problems with their own imagination. -each of them to achieve the goal of forming the building they want. Building Blocks Puzzle instruction cards are used as supporting media containing steps for making buildings and descriptions of the blocks used which can make it easier for children to make the desired building. Building Blocks Puzzle helps improve children's creativity and imagination.

Keywords: Design; Blocks Wood; Building; Educational toys; Creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah kebutuhan fundamental manusia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang bertujuan mencapai kehidupan bangsa yang lebih maju dan sejahtera. Undang-undang Dasar 1945 menegaskan pentingnya pendidikan bagi seluruh warga negara, sebagaimana tertulis dalam pasal 28B ayat 1 bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dan budaya untuk meningkatkan kualitas hidup demi kesejahteraan umat manusia.

Upaya untuk mengembangkan potensi keterampilan motorik dan perkembangan anak sekolah dasar secara menyeluruh memerlukan layanan pelatihan atau pendekatan permainan yang bertujuan memperbaiki motorik kasar dengan penanganan yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan anak sekolah dasar. Model pembelajaran adalah cara atau strategi yang diterapkan oleh guru untuk menciptakan proses belajar pada siswa guna mencapai tujuan yang telah dirancang secara sistematis. Model pembelajaran ini mencakup setiap usaha yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik agar peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar. (Sugihartono 2007).

Memenuhi kebutuhan bermain anak secara tidak langsung berdampak pada perkembangan dan pertumbuhan mereka. Selain sebagai aktivitas yang menyenangkan, bermain juga menjadi bentuk pembelajaran, karena anak-anak usia dini sering kali belajar melalui bermain. Bermain adalah cara paling efektif bagi anak-anak usia dini untuk belajar, sehingga muncul konsep "belajar sambil bermain" (Fadlillah 2017).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diperlukan upaya untuk menciptakan alat pembelajaran inovatif, menarik, dan efektif yang dapat meningkatkan kreativitas serta pemahaman anak-anak terhadap konsep-konsep pendidikan. Salah satu pendekatan efektif melalui permainan edukatif. *Building Blocks Puzzle* adalah salah satu mainan edukasi yang dapat digunakan dalam membantu mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan metode menyusun balok secara kreatif sesuai dengan kemampuan hingga menjadi bentuk bangunan yang diinginkan. Mainan tersebut terdiri dari 3 balok dengan ukuran dan warna yang berbeda 9x3x1 merah, 6x3x1 biru, 3x3x1, kuning.

KERANGKA TEORETIS

a. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang sudah pernah dilakukan dalam pembuatan mainan anak adalah Mengembangkan Kreativitas Anak Dengan Alat Permainan Edukatif *Blocks Pipe* karya Warsono dkk., (2019). Alat permainan edukatif *blocks pipe* adalah lego pipa berbentuk bulat berongga dari ujung ke ujung dan merupakan alat permainan indoor yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan bersifat konstruktif serta dapat merangsang aktivitas dan kreativitas agar anak dapat bereksperimen dengan imajinasinya.

Penelitian lainnya dalam pembuatan mainan anak adalah Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini karya Suyadi dkk., (2020). Mainan susun balok seimbang kearifan lokal Yogyakarta merupakan alat permainan edukatif yang dibuat peneliti sebagai bentuk produk mainan untuk anak usia 5-6 tahun dengan konsep pembelajaran modern karena menyusun balok secara seimbang setinggi tingginya. melatih kemampuan kognitif, motorik halus, bahasa, seni budaya, sosial emosional, dan nilai moral anak dalam mencintai budaya Indonesia.

Perbedaan perancangan mainan oleh Warsono dkk., (2019) Mainan yang bersifat konstruktif dan

lebih berfokus pada pembentukan imajinasi dan kreativitas anak dalam membentuk suatu bangunan dengan menggunakan *Blocks Pipe* yang mereka inginkan, sedangkan perancangan mainan oleh Suyadi dkk., (2021) Mainan yang berbasis keseimbangan yang disusun ke atas, mainan ini berfokus pada kemampuan kognitif, keseimbangan dan focus pada anak, selain itu mainan ini mengangkat tema budaya yaitu kearifan local dari Yogyakarta.

b. Mainan *Puzzle* Edukasi

Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. (Mulyati, 2005).

Aspek penting lainnya dalam mainan *puzzle* edukasi adalah material. Pemilihan material yang aman dan tidak membahayakan anak menjadi salah satu faktor penting untuk perancangan mainan edukasi yang diperuntukan untuk anak-anak, hal tersebut tidak terlepas dari aktivitas anak-anak yang sangat aktif. Ketahanan dan berat dari suatu material menjadi salah satu aspek yang bisa pertimbangan (Permana, 2021). Material yang cocok digunakan ialah Kayu Pinus. Kayu pinus adalah salah satu jenis kayu tropis yang memiliki harga tidak terlalu mahal selain itu kayu pinus lebih ringan daripada kayu yang lainnya dan itu cocok jika dipakai di mainan edukasi, jika dibandingkan dengan kayu jati dan kayu lainnya (DCAP, 2023).

c. Desain Kemasan Mainan

Desain kemasan merupakan proses kreatif yang menggabungkan berbagai elemen seperti layout struktur, bahan, warna, gambar, jenis huruf, dan aspek desain lainnya untuk menyampaikan informasi tentang suatu produk dengan tujuan memasarkannya. Secara keseluruhan, desain kemasan berperan sebagai alat pemasaran yang memvisualisasikan karakteristik konsumen (Muharam, 2011).

Didalam desain kemasan memiliki prinsip teori yang akan diterapkan diantaranya :

1. *Balance* adalah keseimbangan desain layout, bukan berarti penataan aset visual pada desain harus dibagi dengan rata. Keseimbangan tercapai ketika setiap elemen pada desain diletakan dengan tepat tanpa mengubah konsep dari visual tersebut. (Rustan, 2008).
2. *Unity* adalah kesatuan antara desain dengan elemen lain yang digunakan. Tujuan dari unity adalah membuat desain terikat satu sama lain dan konsisten agar menciptakan desain yang harmonis. (Rustan, 2008)
3. *Emphasis* adalah penekanan atau daya tarik pada desain. Bertujuan untuk mengarahkan audiens untuk melihat ke arah yang telah ditentukan dengan cara membuat ukuran elemen lebih besar dari elemen lainnya dan menggunakan warna yang menonjol. (Rustan, 2008).
4. *Sequence* adalah proses pengaturan alur desain untuk audiens agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan maksimal. Pengaturan ini berguna untuk audiens agar informasi sesuai dengan alur yang ditentukan.

d. Media Pendukung

Media menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sarana komunikasi dalam menyampaikan suatu informasi. Media pendukung dalam perancangan adalah media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran lebih baik lagi agar informasi mudah dipahami. Dalam *Building Blocks*, media pendukung yang digunakan yakni kemasan mainan anak dan kartu intruksi

pembuatan bangunan.

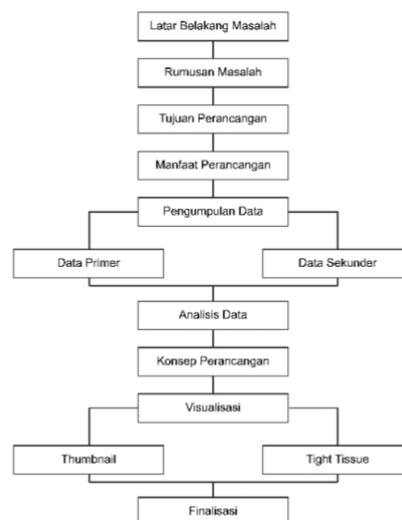
1. Desain Kemasan adalah wadah untuk meningkatkan nilai dan fungsi produk (Octaviani, dkk. 2019). Penggunaan kemasan lebih mudah untuk menarik perhatian anak-anak maupun orang tua dengan menonjolkan warna yang kontras kemudian preview dari mainan tersebut. Kemasan ini bertujuan untuk melindungi produk mainan *Building Blocks* dan sebagai identitas visual. Selain preview permainan *Building Blocks*, unsur pada kemasan anak adalah logo, layout, dan tipografi.
2. Kartu Intruksi Penggabungan materi pembelajaran yang relevan dan desain kartu yang sesuai dapat meningkatkan manfaat dari mainan edukatif (Kuncoro, 2023). Dalam perancangan *Building Blocks*, kartu intruksi ini berisi urutan atau alur pembuatan bangunan serta informasi jumlah balok pada setiap bentuk bangunannya. Kartu ini bisa berfungsi sebagai media pembantu orang tua atau guru dalam menantang kreativitas dan imajinasi anak.

METODE PERANCANGAN

Perancangan *Building Blocks Puzzle* menggunakan pendekatan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang diperoleh dari data-data yang dikumpulkan menggunakan beragam cara, meliputi wawancara dan observasi (Sulistiyo, 2019).

Sampling data penelitian dilakukan pada kelas 2D di SDN Sawotratap 1 untuk mewakili anak-anak di Surabaya. Pengumpulan data dibutuhkan data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dengan cara wawancara guru dan murid, selain itu observasi kegiatan anak-anak dikelas, bermain puzzle, interaksi murid dengan guru. Sedangkan data sekunder berupa jurnal, e-book, artikel gambar, foto dari internet dan foto dokumentasi disaat melakukan observasi sebagai pendukung data primer.

Analisis data menggunakan 5W1H. 5W1H adalah pertanyaan untuk mencari informasi dari topik suatu situasi. Elemen dari model tersebut adalah What (Apa), Where (Di mana), When (Kapan), Why (Mengapa), Who (Siapa), dan How (Bagaimana). Tujuan dari 5W1H adalah memperoleh data sebagai dasar dalam perancangan visual karakter pakaian adat agar dapat diterima oleh anak-anak dengan baik.



Gambar 1. Bagan Skematika Perancangan
(Ananta, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Identifikasi Data

Sunny Day adalah usaha yang beroperasi sejak tahun 2023 dengan berfokus pada produksi dan penjualan puzzle anak menggunakan prinsip “Edukatif, Interaktif, dan Inovatif”. Sunny Day bertujuan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak-anak dengan merancang dan memproduksi berbagai jenis puzzle menarik. Sunny Day menargetkan orang tua yang mencari mainan pendukung perkembangan anak, sebagai sarana pembelajaran, dan individu yang tertarik pada tren pendidikan berbasis mainan.

Salah satu produk sunny day adalah Building Block Puzzle. Building Blocks Puzzle adalah balok puzzle yang yang berdimensi 7,5x2,5x1,5cm yang disusun hingga membentuk bangunan yang diinginkan. Puzzle dimainkan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak dalam membuat suatu bentuk bangunan yang mereka inginkan. Bahan baku kayu yang digunakan sudah terlapis natural oil dan rounded setiap sisi, memastikan digunakan tanpa risiko cedera atau bahaya potensial. Aspek edukatif yang diberikan ialah meningkatkan kreativitas anak anak dalam merancang suatu bentuk yang mereka inginkan

b. Analisis Data

Dalam perancangan Building Blocks, dibutuhkan metode analisis data 5W+1H sebagai acuan dalam proses perancangan agar mendapatkan hasil yang optimal.

1. *What:* Apa alasan dalam pembuatan Building Blocks Puzzle?

Pembuatan Building Blocks didasarkan pada berbagai manfaat edukatif. Building Blocks dirancang untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak-anak untuk membentuk suatu bangunan. Mainan ini juga merangsang kreativitas dan imajinasi, memungkinkan anak-anak untuk berpikir kreatif dan menciptakan berbagai struktur dan bentuk. Selain itu, puzzle building blocks meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir logis, karena anak-anak harus merencanakan dan mencari solusi untuk menyusun blok dengan benar.

2. *Where:* Dimana Building Blocks akan didistribusikan atau dipasarkan?

Building Blocks akan dipasarkan di acara dan bazar bertema anak-anak dan pendidikan, memberikan kesempatan bagi orang tua dan anak anak untuk melihat mainan secara langsung dan dapat mencoba mainan tersebut. Untuk menjangkau institusi Pendidikan.

3. *When:* Kapan waktu terbaik untuk memperkenalkan permainan puzzle building blocks kepada anak-anak?

Waktu terbaik untuk memperkenalkan permainan puzzle building blocks adalah saat anak-anak berusia sekitar 9 tahun, ketika mereka mulai menunjukkan ketertarikan pada konstruksi dan permainan imajinatif.

4. *Why:* Mengapa permainan puzzle building blocks penting untuk meningkatkan kreativitas anak-anak?

Permainan building blocks puzzle penting untuk meningkatkan kreativitas anak-anak karena memberikan mereka kebebasan penuh untuk berkreasi dan bereksperimen dengan berbagai bentuk dan struktur. Dengan menyusun blok-blok ini, anak-anak dapat menciptakan berbagai objek sesuai imajinasi mereka

5. *Who:* Siapa target pasar utama dari Building Blocks Puzzle ini?

Target pasar dari Building Blocks ini adalah Orang tua yang menginginkan mainan edukatif yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendukung perkembangan kreativitas, kognitif, dan motorik

anak-anak mereka, Selain itu Tenaga pendidik yang membutuhkan alat edukatif yang efektif seperti Building Blocks ini bisa dimainkan sambil belajar yang cocok dengan karakteristik anak-anak.

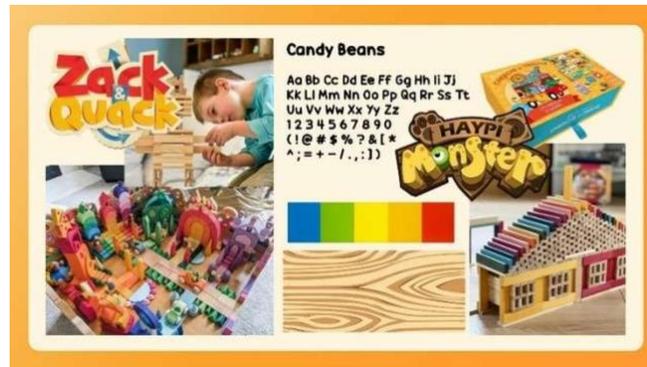
6. *How*: Bagaimana cara memastikan bahwa Building Blocks ini aman dan tahan lama untuk digunakan oleh anak-anak?

Building Blocks ini memakai bahan yang dijamin aman dan tahan lama yaitu memakai kayu pinus, kayu ini memiliki karakteristik ringan dan cocok dipakai untuk anak-anak, Selain itu memakai cat yang sudah terjamin keamanannya untuk anak-anak yang tidak mengandung toxic dan juga harus waterbase.

c. Strategi Kreatif

Perancangan building blocks puzzle untuk menciptakan sebuah produk yang tidak hanya menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga mendukung perkembangan edukatif dan kreativitas mereka. Daya tarik visual menjadi salah satu prioritas utama, menggunakan warna-warna cerah dan bentuk yang menarik untuk memikat perhatian anak-anak. Dengan demikian, building blocks puzzle tidak hanya menjadi alat bermain tetapi juga sarana pembelajaran yang efektif dan menarik.

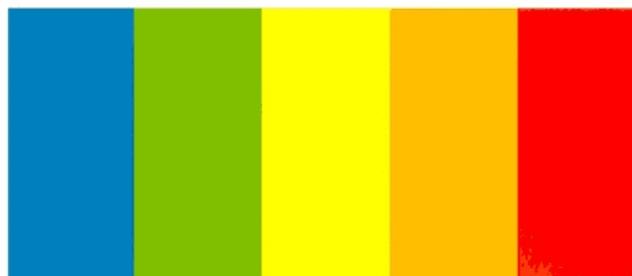
- moodboard



Gambar 2. Moodboard Perancangan
(Ananta, 2024)

Moodboard untuk Building Blocks berfungsi sebagai panduan kreatif yang mengarahkan desain dan pengembangan produk secara visual. Dengan tujuan memberikan inspirasi visual dan memastikan konsistensi desain, moodboard mencakup elemen-elemen penting seperti palet warna cerah yang menarik bagi anak-anak.

- Warna



Gambar 3. Warna
(Ananta, 2024)

Penggunaan warna dalam pembuatan grafis permainan Building Blocks puzzle sangat penting untuk menciptakan daya tarik visual, kesenangan, dan manfaat edukatif bagi anak-anak. Warna-warna cerah dan kontras seperti merah, kuning, biru, hijau, dan oranye digunakan untuk menarik perhatian anak-anak, membuat permainan lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, warna juga berfungsi sebagai alat pembelajaran, membantu anak-anak mengenali dan membedakan warna, serta mengembangkan kemampuan klasifikasi mereka.

- Font Style

Candy Beans

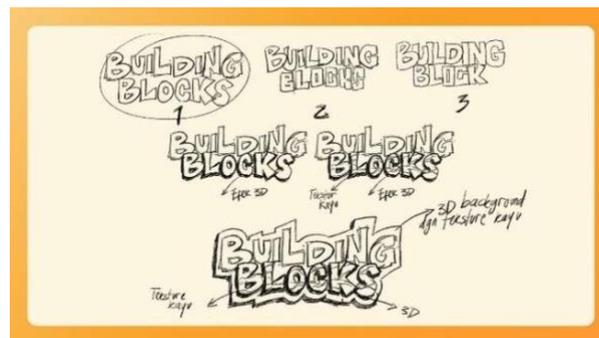
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
(! @ # \$ % ? & [*
^ ; = + - / . , :)

Gambar 4. Candy Beans Font
(Sumber : Dafont.com)

Pemilihan font candy beans yang playful atau memiliki elemen anak-anak dapat digunakan untuk menarik perhatian dan sesuai dengan karakteristik anak-anak. Penggunaan warna-warna kontras pada huruf juga membantu meningkatkan keterbacaan bagi orang tua ataupun anak-anak.

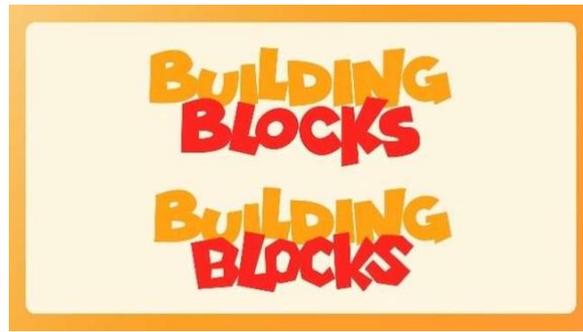
d. Visualisasi Karya

- Logo



Gambar 5. Thumbnail Logo Building Blocks
(Ananta, 2024)

Terdapat 3 sketsa yang sesuai dengan nama permainan tersebut yaitu Building Blocks. Setelah itu memilih sketsa yang cocok dengan referensi visual yang sudah ditentukan sebelumnya, kemudian menambahkan detail pada sketsa tersebut seperti membuat font “Blocks” menjadi 3D dan diberi tekstur kayu, penambahan tekstur kayu dipilih karena bahan utama dari puzzle tersebut adalah kayu pinus. Setelah itu masuk ke proses sketsa akhir dengan menambahkan background kayu pada logo.



Gambar 6. Tight Issue Logo Building Blocks
(Ananta, 2024)

Pembuatan tight issue dalam logo building blocks puzzle adalah tahap penting yang bertujuan untuk menyempurnakan konsep desain. Setelah menyelesaikan sketsa awal dan memilih referensi visual yang tepat, melanjutkan dengan membuat versi digital dari logo tersebut.

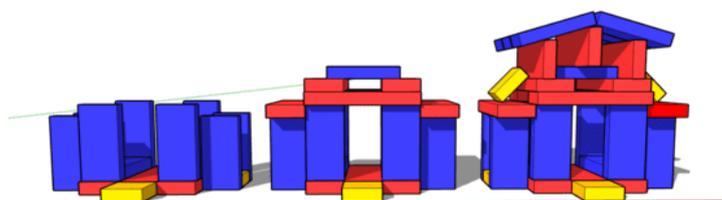


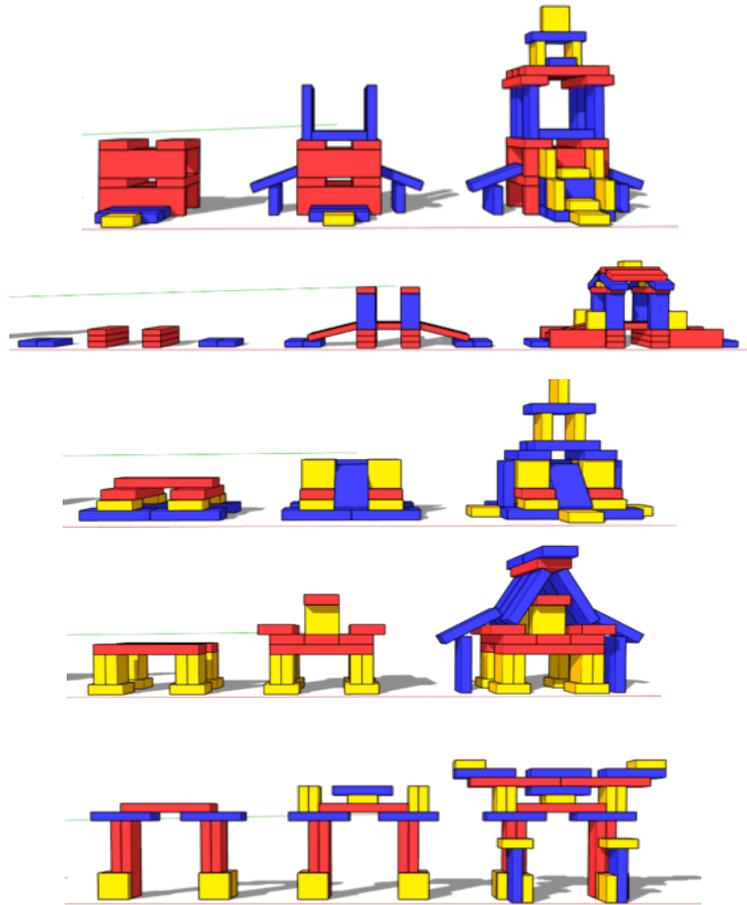
Gambar 7. Final Logo Building Blocks
(Ananta, 2024)

Tahap finalisasi merupakan tahap penyempurnaan dari thight issue sebelumnya. Penambahan seperti tekstur kayu dan efek 3d pada logo dipilih karena sesuai dengan referensi visual yang sudah ditentukan sebelumnya. Dalam proses ini juga membuat variasi logo dalam berbagai background.

- Aset 3D

Pembuatan aset 3D untuk mainan building blocks menggunakan SketchUp untuk membuat bentuk dasar dari setiap balok memastikan ukuran dengan benar. Terdiri dari 3 balok dengan panjang yang berbeda 3x9, 3x6, 3x3. Setelah itu menambahkan warna merah, biru, kuning.





Gambar 8. Aset 3D Bangunan
(Ananta, 2024)

Aset 3D ini tidak hanya digunakan untuk visualisasi produk seperti kemasan, tetapi juga untuk membuat panduan pembuatan. Setiap bangunan yang dibuat menjadi 3D aset sudah melewati uji coba, pengujian ini dilakukan agar kesesuaian antara digital dan balok fisik.

- Kemasan



Gambar 9. Kemasan Building Blocks
(Ananta, 2024)

Kemasan Produk digunakan untuk mengemas Building Blocks Puzzle. Memiliki 2 Kemasan yaitu kemasan luar dan kemasan dalam. Untuk kemasan luar memakai AP 260 dengan ukuran 18,9x18,9x3,8cm. Di bagian depan kemasan meliputi logo Building Blocks, aset 3d dari permainan tersebut, informasi mengenai umur dan jumlah balok. Kemudian untuk sisi belakang berisikan deskripsi dari Building Blocks, alur pembuatan bentuk bangunan dan informasi mengenai social media. Lalu untuk sisi samping kemasan berisikan peringatan penyimpanan Building Blocks, dan informasi mengenai jumlah setiap warna balok.

- Kartu Intruksi



Gambar 10. Kartu Intruksi Building Blocks
(Ananta, 2024)

Kartu Intruksi digunakan untuk panduan pembuatan bangunan Building Blocks Puzzle. Setiap bangunan memiliki 3 step yang berbeda agar memudahkan anak-anak dalam menyusun balok tersebut. Kartu tersebut berukuran 12x7,5cm, ukuran tersebut sedikit lebih besar dari kartu intruksi pada umumnya agar detail setiap baloknya terlihat dengan jelas.

Memiliki 2 sisi yang berbeda dengan sisi depan logo Building Blocks, kemudian untuk sisi belakang berisi intruksi cara pembuatan bangunan. Pemilihan warna kuning sebagai background telah disesuaikan dengan konsep dan moodboard yang sudah ditentukan sebelumnya.

- Media Pendukung



Gambar 11. Media Pendukung Building Blocks
(Ananta, 2024)

Aset 3D dan aset lainnya yang sudah final diterapkan pada media pendukung mainan seperti kaos, poster, x-banner, gantungan kunci, pin dan stiker. Beberapa media pendukung tersebut digunakan sebagai hadiah kepada anak-anak yang berhasil menyelesaikan bentuk bangunan yang ada di kartu intruksi. Merchandise seperti kaos dibuat sebagai harapan pembeli dapat mengingat Building Block dan menarik perhatian orang lain ketika memakainya.

SIMPULAN DAN SARAN

Building Blocks Puzzle adalah sebuah permainan balok kayu dengan cara menyusun hingga menjadi bentuk bangunan yang diinginkan. Memiliki 3 variasi ukuran yaitu 3x9x1, 3x6x1, 3x3x1 dengan warna merah, biru, dan kuning. Building Blocks Puzzle tidak hanya sebuah mainan tetapi juga tetap memperhatikan nilai edukatif dan media visual didalam pembuatannya. Building Blocks tidak hanya sarana untuk bermain tetapi juga dapat membantu anak-anak meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka terhadap suatu bentuk bangunan yang mereka inginkan.

Perancangan mainan ini menggarisbawahi pentingnya pendidikan dalam meningkatkan kreativitas anak-anak dalam berbagai aspek. Melalui desain yang menarik dan mainan edukasi yang menarik, produk ini tidak hanya mempromosikan pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga memberikan nilai tambah dalam pengalaman belajar anak. Dengan memperhatikan aspek desain dan kualitas produk, diharapkan dapat menciptakan puzzle edukatif yang memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas anak.

Untuk keberlanjutan usaha dalam meningkatkan kreativitas anak dapat membuat inovasi seperti bentuk bangunan yang memiliki tema atau seri khusus untuk kedepannya. Bagi peneliti selanjutnya tetap melakukan riset lanjutan tentang referensi dan karakteristik anak anak maupun orang tua dan guru untuk mengembangkan perancangan mainan edukasi selanjutnya.

REFERENSI

- Aizatul Farikhah, A. M. (2022). *MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN LOOSE PART*, 2-3.
- AJI, A. S. (2021). *PENGENALAN LANDMARK ICON KOTA DI INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*.
- Diki Permana, M. D. (2021). *PERANCANGAN MAINAN ANAK USIA 3-6 TAHUN BERBASIS METODE PENDIDIKAN MONTESSORI*, 13-15.
- Dinda Sekar Puspitarini, R. N. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House)*, 73-75.
- Dr. Ir. Mei Indrawati, M. (2022). *ANALISIS SWOT USAHA RUMAH TANGGA*. Yogyakarta: KYTA.
- Dr. Sri Tatminingsih, M. I. (2016). *Hakikat Anak Usia Dini*.
- Feny Rita Fiantika, M. W. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Hanif, I. Y. (2021). *IDENTIFIKASI FUNGSI LANDMARK DAN CITYWALK SEPANJANG JALAN LAWU KARANGANYAR*, 346.
- Hernia, H. (2013). *KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN*, 27-29.
- Idris, M. (2016). *PERANCANGAN KEMASAN MAINAN EDUKASI ANAK DI MANDIRI CRAFT*.
- Janah, R. (2016). *hubungan antara metode permainan edukatif berupa puzzle geometri terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD As Syifa desa Winduaji*, 2016., 1-3.
- Mengenal Apa Itu Kayu Pinus*. (2023, January 21). Retrieved from DAYA CIPTA: <https://dayacipta.co.id/dnews/119/mengenal-apa-itu-kayu-pinus.html>

- N, Z. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rangkuti, F. (2016). *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2009). *Layout dasar dan penerapannya*. PT Gramedia Pustaka.
- Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- S, R. (2013). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Saniharto. (2024). *Mengenal 7 Ciri Ciri Kayu Pinus yang Mmbuatnya Spesial*. Retrieved from (<https://www.saniharto.com/news-events/read/990/mengenal-7-ciri-ciri-kayu-pinus-yang-membuatnya-spesial>)
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suyadi, I. D. (2020). *Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini*, 373-375.
- Utomo, D. (2023). *PERANCANGAN MAINAN KONSTRUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK*.
- Warsono, E. N. (2019). *MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BLOCKS PIPE*, 39-40.