

ABSTRAK

Abstrak - Pada usia anak 3 - 5 tahun yang memasuki usia *golden age* dibutuhkan beberapa hal yang perlu diperhatikan, tidak hanya tentang pendidikan akademik seperti belajar, menulis dan menggambar saja tetapi juga sensor motoriknya di mana pada masa ini aktivitas belajar anak menjadi aspek penting untuk ditinjau seperti pengembangan kognitif dan psikomotor harus berjalan beriringan dengan kemampuan motorik anak. Namun saat ini tidak semua fasilitas belajaranak mampu memenuhi kebutuhan akan perkembangan motorik tersebut. Hal ini menimbulkan kurangnya fokus dan antusias belajar pada anak.

Maka dari itu penulis melihat adanya potensi dalam perancangan fasilitas belajar untuk anak dengan harapan agar memenuhi juga melatih motorik anak usia 3 - 5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis dan mengetahui aktivitas juga untuk mengetahui kebutuhan anak *golden age*, diawali dengan melakukan observasi dan wawancara langsung terhadap pengguna saat melakukan aktivitas belajar dan kegiatan motorik merumuskan permasalahan yang ada, lalu pada proses selanjutnya perancangan dikembangkan dengan menggunakan metode perancangan *User Centered Desain* untuk menentukan terkait bentuk, ukuran, warna dan material pada fasilitas belajar dengan menyesuaikan kebutuhan anak usia dini.

Hasil perancangan berupa Fasilitas belajar anak selain memenuhi kebutuhan belajar anak, perancangan ini diharapkan juga dapat melatih perkembangan motorik dan kognitif serta memacuanak untuk lebih semangat dalam memulai aktivitas belajar.

Kata Kunci: Desain Produk, Fasilitas Belajar, Aktivitas Motorik, anak usia dini