ABSTRAK

Honesty Akmal. 2020. "Pembuatan *Puzzle* Angka dan Gambar Sebagai Alat Permainan Edukasi Untuk Meningkatkan Literasi Anak". *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulisan makalah ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) Proses pembuatan permainan *puzzle* angka dan gambar, (2) Cara kerja permainan *puzzle* angka dan gambar, (3) Manfaat permainan *puzzle* angka dan gambar.

Data dikumpulkan melalui penelitian kepustakaan dalam bentuk data atau informasi, mempelajari literatur seperti buku, jurnal, skripsi, tugas akhir, serta bahan-bahan yang berhubungan dengan topik penulisan. Langkah yang dilakukan adalah membaca, mengutip, serta menyadur pendapat-pendapat para ahli yang ada hubungannya dengan objek penelitian.

Berdasarkan pembahasan, disimpulkan hal-hal sebagai berikut: *Pertama*, langkah dalam pembuatan permainan adalah analisis kebutuhan, menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan, merancang permainan, membuat produk, serta melakukan uji coba langsung kepada anak-anak sekitar. *Kedua*, pembuatan produk yaitu: (1) menentukan tema gambar yaitu tema angka, dari angka nol sampai sepuluh (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) angka seratus (100) dan seribu (1000). Tema berikutnya adalah gambar hewan kelinci yang dipilih dan di*download* melalui *Google*. Setelah gambar ditentukan, selanjutnya diedit (ukuran) gambar lalu discetak menggunakan mesin pencetak, (2) merancang dan membuat pola, yaitu tahapan dalam menentukan pola rancangan permainan, bentuk, dan ukuran permainan pada karton jerami, (3) perekatan atau mengelem gambar yang telah dicetak pada pola yang telah dibuat, (4) memotong rancangan sesuai ukuran pola permainan yang telah dirancang, (5) uji coba permainan, permainan yang telah dicetak akan diuji coba untuk dimainkan langsung oleh anak-anak.