

ABSTRAK

Anak usia 4–6 tahun berada pada tahap perkembangan pra-operasional, di mana kemampuan berpikir simbolis, imajinasi, dan keterampilan motorik mulai berkembang pesat. Namun, minat belajar pada usia ini sering rendah karena anak lebih tertarik bermain daripada belajar terstruktur, ditambah distraksi dari penggunaan gadget berlebihan. Hal ini menuntut adanya media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan aman untuk menjaga fokus serta mendukung perkembangan anak.

Penelitian ini bertujuan merancang meja edukatif interaktif bertema luar angkasa yang dapat meningkatkan semangat belajar, merangsang perkembangan kognitif dan motorik, serta melatih kemandirian anak dalam menjaga kerapian alat belajar. Perancangan dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking* melalui tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data diperoleh dari observasi aktivitas belajar anak usia 4–6 tahun serta wawancara dengan guru TK dan orang tua.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meja edukatif interaktif yang dirancang dengan fitur *whiteboard*, *puzzle planet*, ilustrasi tata surya, dan area penyimpanan ergonomis mampu meningkatkan motivasi belajar, memperpanjang durasi konsentrasi, dan mendorong keterlibatan aktif anak. Penggunaan kayu jati berfinishing ramah anak memastikan keamanan, kenyamanan, dan daya tahan produk. Meja ini dinilai efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung perkembangan holistik anak usia dini.

Kata Kunci: Meja Edukatif, Interaktif, Usia 4-6 tahun, Kognitif, Motorik, Semangat belajar.