

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Pertanyaan Perancangan	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Batasan Perancangan.....	4
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	5
1.8 Manfaat Perancangan.....	5
1.9 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kajian Teori	12
2.2.1 Tahapan Perkembangan Anak Usia 9-12 Tahun.....	12
2.2.2 Alat Permainan Edukatif (APE).....	13
2.2.3 Perilaku <i>Bullying</i>	15
2.2.4 <i>Board Game</i> /Permainan Papan	17
2.2.5 Pendidikan Karakter Pada Anak	18
2.2.6 Media Pembelajaran Pendidikan Karakter Anak	19
2.2.7 Rangkuman Kajian Teoritis	21
2.3 Kajian Empiris	22
2.3.1 SDN 119 Cijagra.....	22
2.3.2 Perilaku <i>Bullying</i> Anak Usia 9-12 Tahun di SDN 119 Cijagra.....	23
2.3.3 Metode Kampanye <i>Anti-Bullying</i> di SDN 119 Cijagra.....	24

2.3.4	Alat Permainan Edukatif (APE) di SDN 119 Cijagra.....	25
2.3.5	Rangkuman Kajian Empiris.....	26
BAB III METODE.....		27
3.1	Rancangan Penelitian.....	27
3.2	Metode Penelitian.....	28
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.3.1	Teknik Observasi Partisipasi.....	30
3.3.2	Teknik Wawancara Semi-Terstruktur.....	31
3.3.3	Teknik Dokumentasi.....	32
3.3.4	Teknik Studi Literatur.....	32
3.3.5	Angket Kuesioner Tertutup.....	33
3.3.6	Proses Pengumpulan Data.....	33
3.4	Teknik Pengolahan Data.....	34
3.5	Metode Perancangan.....	36
3.6	Proses Perancangan.....	38
3.7	Metode Validasi.....	39
3.7.1	Instrumen Uji Validasi Para Ahli.....	41
3.7.2	Instrumen Uji Coba Lapangan Subjek Siswa.....	43
3.7.3	Uji Validasi Para Ahli Skor Skala Likert.....	44
3.7.4	Validasi Uji Coba Lapangan.....	45
BAB IV PEMBAHASAN.....		47
4.1	Analisis Komparasi Produk Sejenis.....	47
4.2	Konsep Umum.....	52
4.3	Konsep Perancangan.....	55
4.4	Konsep Visual.....	60
4.5	Alur Kerja Produk.....	62
4.6	Konfigurasi Desain (<i>Blocking System</i>).....	64
4.7	Sketsa Makro.....	64
4.8	Sketsa Mikro.....	71
4.9	Ilustrasi Visual.....	73
4.10	<i>Final Design</i>	74
4.11	Gambar Teknik.....	76
4.12	Konsep Produk.....	82
4.12.1	Nama Produk.....	82

4.12.2	Papan Permainan.....	83
4.12.3	Alur Permainan	84
4.12.4	Buku Panduan	86
4.12.5	Elemen-Elemen Permainan.....	91
4.12.5.2	Token Kebaikan	94
4.12.5.3	Pion	95
4.13	Proses Produksi	96
4.14	<i>Prototype</i>	99
4.15	Validasi Produk.....	101
4.15.1	Validasi Ahli Materi.....	101
4.15.3	Uji Coba Lapangan Subyek Anak Usia9-12 Tahun.....	106
4.16	Biaya Produksi Perancangan.....	109
BAB V_KESIMPULAN.....		110
5.1	Kesimpulan	110
5.2	Saran	110
DAFTAR PUSTAKA		112
LAMPIRAN.....		118