

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Pertanyaan Perancangan	3
1.5. Tujuan Perancangan.....	3
1.6. Batasan Perancangan	4
1.7. Ruang Lingkup Perancangan	4
1.8. Keterbatasan Perancangan	4
1.9. Manfaat Perancangan.....	4
1.10. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Kajian Teoretis.....	10
2.2.1. Perkembangan Anak Usia 8-10 Tahun	10
2.2.2. Ergonomi dan Antropometri	13
2.2.3. Alat Permainan Edukatif	14
2.2.4. Material	16
2.2.5. Warna	19
2.2.6. <i>Puzzle</i> Balok.....	20
2.2.7. Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar	22
2.3. Kajian Empiris	25

2.3.1.	Sekolah Dasar Negeri Lengkong	25
2.3.2.	Sistem Pendidikan Pada Sekolah Dasar Negeri Lengkong.....	26
2.3.3.	Penggunaan Media Pembelajaran Pada Sekolah Negeri Lengkong	28
2.3.4.	Perilaku dan Karakteristik Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Lengkong.....	30
2.3.5.	Tingkat Pengetahuan Matematika Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Lengkong.....	31
2.3.6.	Peran Orangtua Pada Proses Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Lengkong	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		33
3.1.	Rancangan Penelitian.....	33
3.2.	Metode Penelitian	35
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.3.1.	Wawancara semi-terstruktur	36
3.3.2.	Observasi non-participant	36
3.3.3.	Kuisisioner/angket	36
3.3.4.	Studi literatur.....	36
3.3.5.	Dokumentasi	37
3.4.	Proses Pengumpulan Data.....	37
3.5.	Teknik Analisis Data.....	38
3.6.	Metode Perancangan.....	39
3.7.	Proses Perancangan.....	40
3.8.	Instrumen Validasi Perancangan.....	41
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		42
4.1.	Analisis Komparasi Produk Sejenis.....	42
4.2.	Konsep Umum	46
4.3.	Konsep Perancangan.....	49
4.3.1.	<i>Mind Mapping</i>	49
4.3.2.	<i>Product Positioning/Image Chart</i>	52
4.3.3.	<i>Mood Board</i>	53
4.3.4.	<i>User Image</i>	54
4.3.5.	<i>Flow Activity/Alur Kerja Produk</i>	55
4.3.6.	<i>Blocking System/Konfigurasi Desain</i>	57
4.4.	Sketsa Produk.....	58
4.4.1.	Sketsa Makro.....	58
4.4.2.	Sketsa Mikro	69

4.4.3. <i>Final Design</i>	75
4.5. Gambar Teknik	77
4.6. Konsep Produk.....	84
4.6.1. Nama Produk.....	84
4.6.2. Logo Produk.....	85
4.6.3. Alur Permainan	86
4.6.4. Packaging produk.....	88
4.6.5. Petunjuk Pemakaian Produk	90
4.6.6. Elemen-Elemen Permainan.....	94
4.6.7. Kartu Pertanyaan.....	95
4.6.8. Kartu Jawaban.....	97
4.7. Proses Produksi	98
4.8. Foto Produk.....	100
4.9. Validasi Produk.....	102
4.9.1. Validasi Ahli Materi 1.....	103
4.9.2. Validasi Ahli Materi 2.....	104
4.9.3. Validasi Ahli Media	106
4.9.4. Hasil Uji Coba Lapangan.....	108
1. Pre-test.....	109
2. Uji coba produk tahap 1	110
3. Uji Coba Produk tahap 2	112
4. Post-test.....	113
4.9.5. Data Perhitungan Skor N-Gain One Group Test Quasi Eksperimental.....	114
4.10. Biaya Produksi Perancangan.....	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1. Kesimpulan	118
5.2. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	120
Lampiran	124