

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Pertanyaan Perancangan	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Batasan Masalah	5
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.8 Keterbatasan Perancangan	6
1.9 Manfaat Penelitian	6
1.10 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Kajian Teoretis.....	13
2.2.1 Perkembangan Anak Usia 10-12 Tahun	13
2.2.2 Keanekaragaman Hayati	15
2.2.3 Satwa Endemik Provinsi Jawa Barat.....	16
2.2.4 Media Pembelajaran.....	21
2.2.5 Alat Permainan Edukatif (APE).....	23
2.2.6 Warna	26
2.2.7 <i>Board Game</i>	30
2.3 Kajian Empiris	35

2.3.1	SDN ANDIR 01	35
2.3.2	Pembelajaran Satwa Endemik Kelas V Di SDN ANDIR	37
2.3.3	Media Pembelajaran di SDN ANDIR 01	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		39
3.1	Rancangan Penelitian.....	39
3.2	Metode Penelitian	41
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.3.1	Teknik Observasi Partisipan	41
3.3.2	Teknik Wawancara Semi-Terstruktur	42
3.3.3	Teknik Dokumentasi	43
3.3.4	Teknik Studi Literatur	44
3.4	Proses Pengumpulan Data.....	44
3.5	Teknik Analisis Data.....	45
3.6	Metode Perancangan	46
3.7	Proses Perancangan.....	49
3.8	Instrumen Validasi Perancangan.....	50
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		51
4.1	Analisis Komparasi Produk Sejenis.....	51
4.2	Konsep Umum	57
4.3	Konsep Perancangan	61
4.3.1	<i>Mind Mapping</i>	62
4.3.2	<i>Product Positioning/Image Chart</i>	63
4.3.3	<i>Mood Board</i>	64
4.3.4	<i>User Image</i>	65
4.3.5	<i>Blocking System/Konfigurasi Desain</i>	66
4.3.6	<i>Flow Activity/Alur Kerja Produk</i>	68
4.4	Konsep Visual.....	69
4.5	Sketsa Produk.....	71
4.4.1	Sketsa Makro.....	71
4.4.2	Sketsa Mikro	77
4.4.3	<i>Final Design</i>	79
4.5	Gambar Teknik	80
4.6	Konsep Produk.....	83
4.6.1	Nama Produk.....	83

4.6.2	Papan Permainan	84
4.6.3	Alur Permainan	85
4.6.4	Buku Panduan	89
4.6.5	Elemen-Elemen Permainan.....	93
4.6.5.1	Pion Karakter.....	93
4.6.5.2	Kartu Informasi	94
4.6.5.3	Kartu Pertanyaan	95
4.6.5.4	Kartu Jawaban	96
4.6.5.5	Kartu <i>Skill</i>	97
4.6.5.6	Token	99
4.6.5.7	Dadu	99
4.7	Proses Produksi.....	100
4.8	Foto Produk.....	103
4.9	Validasi Produk.....	106
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	119
5.1	Kesimpulan	119
5.2	Saran	119
DAFTAR PUSTAKA		121
LAMPIRAN		129