

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
HALAMAN PERNYATAAN.....	3
ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR.....	11
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Identifikasi Masalah.....	17
1.3 Rumusan Masalah	17
1.4 Pertanyaan Penelitian	17
1.5 Tujuan Penelitian	17
1.6 Batasan Masalah.....	18
1.7 Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan	18
1.8 Manfaat Penelitian	18
1.9 Sistematika Penulisan Laporan	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
2.1 Kajian Pustaka.....	20
2.2 Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun	20
2.3 Alat permainan Edukatif.....	21
2.4 Kosakata.....	28
2.5 Bahasa Jawa.....	28
2.5.1 Tingkatan Bahasa Jawa	29
2.6 Kajian Lapangan	30
2.7 Summary	31
2.7.1 Rangkuman Kajian Pustaka.....	31
2.7.2 Rangkuman Kajian Lapangan	32

BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Rancangan Penelitian.....	33
3.2 Metode Penggalan Data	34
3.2.1 Teknik Pengumpulan Data	34
3.3 Proses Perancangan	34
3.3.1 Teknik Analisis Data	34
3.4 Metode Validasi	37
BAB IV PEMBAHASAN.....	38
4.1 Analisis	38
4.2 Analisis Kompasari Produk Sejenis	40
4.3 Konsep Umum	47
4.4 Konsep Perancangan.....	50
4.4.1 <i>Moodboard</i>	51
4.4.2 <i>User Image</i>	52
4.4.3 <i>Existing Product</i>	53
4.4.4 <i>Product Positioning</i>	54
4.5 Konsep Visual	54
4.6 Alur Kerja Produk	57
4.7 Konfigurasi Desain (<i>Blocking system</i>).....	58
4.8 Sketsa Makro	59
4.9 Sketsa Mikro	63
4.10 Sketsa Mikro Bidik.....	65
4.11 <i>Final Design</i>	67
4.12 Ilustrasi Operasional Produk	71
4.13 Gambar Teknik	72
4.14 Proses Produksi	76
4.15 Dokumentasi Produk	78
4.16 Validasi Produk	78
4.17 Validasi Ahli Materi.....	78
4.18 Validasi Ahli Media.....	82
4.19 Hasil Revisi Validasi Ahli	85
4.20 Validasi Uji Coba Lapangan	85
4.21 Uji Normalitas Data	87
4.22 Uji Efektivitas	88

4.22.1 Uji Paired Sample T-Test.....	88
4.22.2 Uji Perbedaan Rata-Rata.....	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	96