

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.....	15
1.1. Latar Belakang.....	15
1.2. Identifikasi Masalah	18
1.3. Rumusan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	18
1.4. Pertanyaan Penelitian (<i>Research Question/s</i>)	19
1.5. Tujuan Penelitian (<i>Research Objectives</i>).....	19
1.6. Batasan Masalah (<i>Delimitation/s</i>)	19
1.7. Ruang Lingkup Penelitian (<i>Scope</i>)	19
1.8. Manfaat Penelitian.....	20
1.9. Sistematika Penulisan	21
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	22
2.1. Penelitian Terdahulu	22
2.2. Kajian Teoretis.....	25
2.2.1. Perancangan.....	25
2.2.2. Taman Kanak-Kanak	26
2.2.3. Perkembangan Kognitif dan Bahasa Pada Anak Usia 4-6 Tahun.....	27
2.2.4. Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson	29
2.2.5. Teori Vygotsky tentang Perkembangan Bahasa.....	31
2.2.6. Alat Permainan Edukatif	32
2.2.7. Prinsip-Prinsip Pengembangan Alat Permainan Edukatif	34
2.2.8. Pengenalan Angka	35
2.2.9. Pengenalan Huruf	36
2.2.10. Ergonomi	38

2.2.11. Antropometri.....	39
2.2.12. Material.....	41
2.2.12.1. Kayu.....	42
2.2.12.2. Plastik	45
2.2.13. Rangkuman Kajian Teoretis.....	47
2.3. Kajian Empiris.....	49
2.3.1. Observasi	49
2.3.1.1. TK Telkom School Buah Batu.....	50
2.3.1.2. Lokasi Penelitian	51
2.3.1.3. Alat Permainan Edukatif yang digunakan di TK Telkom Buah Batu..	54
2.3.1.4. Aktivitas Anak Usia 4-6 Tahun di TK Telkom Buah Batu	56
2.3.2. Wawancara.....	57
2.3.2.1. Metode Pengenalan Huruf dan Angka.....	57
2.3.2.2. Media Pembelajaran Yang Digunakan.....	57
2.3.2.3. Penerapan Sensory Play.....	58
2.3.2.4. Kegiatan Khusus Penunjang	58
2.3.2.5. Tantangan Dalam Pengenalan Huruf dan Angka.....	58
2.3.2.6. Harapan Terhadap Alat Permainan Edukatif	59
2.3.2.7 Rangkuman Kajian Empiris.....	59
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	61
3.1. Rancangan Penelitian	61
3.2. Metode Penelitian.....	62
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.3.1. Observasi.....	63
3.3.2. Wawancara	64
3.3.3. Dokumentasi	65
3.3.4. Triangulasi	66
3.4. Proses Pengumpulan Data	67
3.5 Teknik Analisis Data.....	68
3.6. Metode Perancangan.....	69
3.7. Proses Perancangan	70
3.8. Instrumen Validasi Perancangan	71
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	76
4.1. Analisis Komparasi Produk Sejenis	76
4.2. Konsep Umum.....	77

4.3. Konsep Perancangan.....	78
4.3.1 Analisis Komparasi (SWOT).....	79
4.3.2. Mind Mapping	83
4.3.3. Product Positioning/Image Chart.....	83
4.3.4. Mood Board.....	84
4.3.5. User Image.....	85
4.3.6. <i>Blocking System</i> /Konfigurasi Desain.....	87
4.3.7. <i>Flow Activity</i> /Alur Kerja Produk	88
4.3.8. Scamper	88
4.3.8.1 Substitute.....	88
4.3.8.2 <i>Combine</i> (menggabungkan)	89
4.3.8.3 <i>Adapt</i> (mengadaptasi)	90
4.3.8.4 <i>Modify</i> (memodifikasi).....	91
4.3.8.5 <i>Put To Another Use</i> (menggunakan untuk fungsi lain)	92
4.3.8.6 <i>Eliminate</i> (mengurangi atau menyederhanakan).....	93
4.9. Validasi Produk.....	94
4.3.8.7 <i>Rearrange / Reverse</i> (mengatur ulang atau membalikkan).....	99
4.4. Sketsa Produk	100
4.4.1. Sketsa Makro	100
4.4.2. Sketsa Mikro.....	108
4.4.3. Final Design.....	111
4.5. Gambar Teknik	116
4.6. Konsep Produk	116
4.7. Proses Produksi.....	118
4.8. Foto Produk	122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	124
5.1. Kesimpulan	124
5.2. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN.....	129