

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
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
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>33</b>
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
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....</b>		<b>42</b>
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
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>118</b>
5.1.	Kesimpulan .....	118
5.2.	Saran .....	119
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>120</b>
<b>Lampiran .....</b>		<b>124</b>