

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2.2 Permainan Anak	12
Tabel 2.3 Perkembangan Kognitif	16
Tabel 2.4 Syarat Alat Permainan Edukatif	18
Tabel 2.5 Tahapan Perkembangan Motorik	20
Tabel 2.6 Pengertian Motorik Pada Anak Usia Dini	21
Tabel 2.7 Data Dimensi Tubuh Anak Usia 4-6 Tahun	27
Tabel 2.8 Material Kain Playmat	28
Tabel 2.9 Jenis Material Busa Umum Playmat	30
Tabel 2.10 Teori Psikolog Warna	31
Tabel 3.1 Proses Pengumpulan Data	41
Tabel 3.2 Proses Pengolahan Data	43
Tabel 3.3 Proses Perancangan	47
Tabel 3.4 Subjek Uji Validasi Perancangan	50
Tabel 3.5 Instrumen Ahli Materi	51
Tabel 3.6 Instrumen Ahli Media	52
Tabel 3.7 Instrumen Uji Coba Lapangan	53
Tabel 3.8 Kriteria Skala Likert.....	55
Tabel 3.9 Metode Perhitungan Skor Skala Likert	55
Tabel 3.10 Interpretasi Skor Skala Likert	56

Tabel 3.11 Interval Indeks Skala Likert	56
Tabel 3.12 Kriteria Skala Guttman	57
Tabel 3.13 Interval Indeks Skala Guttman	57
Tabel 4.1 Analisis Komparasi Produk Sejenis	59
Tabel 4.2 Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Produk Sejenis	61
Tabel 4.3 Analisis Scamper	64
Tabel 4.4 Konsep Umum Dan Konsep Khusus Perancangan	65
Tabel 4.5 Instrumen Perancangan Ahli Materi	66
Tabel 4.6 Dimensi Produk Berdasarkan Antropometri	68
Tabel 4.7 Material Badan Produk.....	69
Tabel 4.8 Konsep Visual	77
Tabel 4.9 Software Desain Ilustrasi Visual	79
Tabel 4.10 Indikator Pertimbangan Tema Visual	83
Tabel 4.11 Bobot Ilustrasi Tema Visual Perancangan	84
Tabel 4.12 Komponen Asset Visual	87
Tabel 4.13 Sketsa Makro	91
Tabel 4.14 Sketsa Mikro	93
Tabel 4.15 Zona Instruksi Permainan.....	96
Tabel 4.16 Kebutuhan Perancangan.....	101
Tabel 4.17 Nama Produk.....	101
Tabel 4.18 Indikator Desain <i>Brand Logo</i>	102

Tabel 4.19 Pre Test	111
Tabel 4.20 Post Test	112
Tabel 4.21 Biaya Produksi Perancangan.....	124