

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah.....	1
I.2. Rumusan Masalah.....	2
I.3. Batasan Masalah.....	3
I.4. Tujuan dan Manfaat Masalah.....	3
I.4.1. Tujuan Penelitian.....	3
I.4.2. Manfaat Penelitian.....	4
II. TINJAUAN PUSTAKA	4
II.1. Tinjauan Pustaka.....	4
II.1.1. Definisi dan Sejarah Mainan.....	4
II.1.2. Mainan Edukatif.....	6
II.1.3. Mainan Edukatif Konsep Berhitung.....	12
II.1.4. Tentang Anak Usia Dini.....	16
II.1.5. Tentang Edukatif Terhadap Anak Usia Dini.....	16
II.1.6. Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Dini.....	17
II.1.7. Tentang Berhitung.....	21
II.2. Landasan Teori.....	22
II.2.1. Teori <i>Affordance</i>	22
II.2.2. Teori Warna.....	24

II.3. <i>State Of The Art</i>	27
II.3.1. Kesimpulan Jurnal.....	33
II.3.2. Kesimpulan Jurnal Akhir.....	34
III. METODOLOGI RISET	35
III.1. Metode Penelitian.....	35
III.1.1. Jenis Penelitian.....	35
III.1.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
III.1.3. Objek Penelitian.....	38
III.2. Metode Pengumpulan Data.....	38
III.2.1. Metode Observasi.....	38
III.2.2. Studi Literatur.....	39
III.2.3. Wawancara.....	39
IV. DATA DAN ANALISA	40
IV.1. Data.....	40
IV.1.1. Tentang PT. Haula Toys.....	40
IV.1.2. Tentang CV. Omocha Toys.....	43
IV.1.3. Tentang BKB PAUD SOKA.....	45
IV.2. Analisa Data.....	48
IV.2.1. Analisis Terhadap Desain Mainan Sempoa Abacus.....	48
IV.2.2. Analisis Terhadap Desain Mainan Tiang Pasak Silinder..	53
IV.2.3. Analisis Terhadap Desain Mainan Menara Angka.....	57
IV.2.4. Analisis Terhadap Desain Mainan Abacus Silinder.....	62
IV.2.5. Analisis Terhadap Desain Mainan <i>Puzzle</i> Geometri.....	67
IV.2.6. Analisis Terhadap Desain Mainan <i>Puzzle</i> Angka.....	71
IV.2.7. Analisis Terhadap Desain Mainan <i>Puzzle</i> Ikan.....	74
V. KESIMPULAN DAN SARAN	77
V.1. Kesimpulan.....	77
V.2. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	82