

TUGAS AKHIR

SARANA ROLE PLAY UNTUK BEREMPATI MENJADI SEPERTI TUNA RUNGU

DENGAN MENGADAPTASI TEORI EQUITAS



Disusun Oleh:

SYILVIA MALGI PELAMONIA

24 09 0127

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

YOGYAKARTA

2014

©UKDOW

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul:

SARANA ROLE PLAY UNTUK BEREMPATI MENJADI SEPERTI TUNA RUNGU DENGAN MENGADAPTASI TEORI EQUITAS

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

SYLVIA MALGI PELAMONIA

24 09 0127

Dalam Ujian Skripsi Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

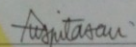
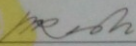
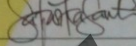
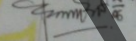
Universitas Kristen Duta Wacana

Dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Desain pada tanggal 23 Juni 2014

- Nama Dosen
1. Dra. Puspitasari Darsono, M. Sc.
(Dosen Pembimbing 1)
 2. Ir. Eko Agus Prawoto, M. Arch.
(Dosen Pembimbing 2)
 3. Winta Tridhatu Satwikasanti S.Ds., M.Sc.
(Dosen Penguji 1)
 4. Winta Adhitha Guspara, S.T.
(Dosen Penguji 2)

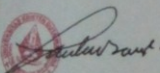
Tanda Tangan


:

:

:

:

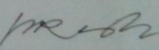
Yogyakarta, 23 Juni 2014

Disahkan Oleh:

Dekan


Dr. Ing. Ir. Paulus Bawole, MIP.

Ketua Program Studi


Ir. Eko Agus Prawoto, M. Arch.

© UKDW

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul :

SARANA ROLE PLAY UNTUK BEREMPATI MENJADI SEPERTI TUNA RUNGU

DENGAN MENGADAPTASI TEORI EQUITAS

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana

Pada Program Studi Desain Produk Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta,

Adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi hasil karya dari pihak lain di Perguruan tinggi atau instansi manapun,

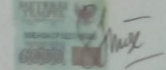
Kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain,

Maka saya bersedia dikenakan sanksi yakni

Pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 23 Juni 2014



SYLVIA MALGI PELAMONIA

24 09 0127

©UKDWN

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus, atas kasih karuniaNya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul:

Sarana Role Play untuk Berempati Menjadi Seperti Tuna Rungu dengan Mengadaptasi Teori

Semua ini tidak terlepas dari peran beberapa pihak yang telah membantu saya selama ini sepanjang proses tugas akhir. Dengan ini saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga Pak Hasyim, dengan beasiswa YAD yang diberikan kepada saya, saya dapat masuk Universitas Kristen Duta Wacana untuk melanjutkan jenjang mahasiswa dan mencapai Sarjana.
2. Keluarga saya, Papa dan Mama serta ke 7 kakak saya, terutama kakak saya yang ganteng Christiansen dan George yang telah mendukung dalam segi materi dan moral.
3. Keluarga Kak Yopie, Kak Helen, Joyce, Joel, dan Louis Joshua yang sudah menyediakan tempat tinggal dan membantu dalam segi materi serta menghibur saya.
4. Sekolah Dasar Budi Utama dan Sekolah Dasar negeri Turen yang mengizinkan saya untuk melakukan penelitian disana.
5. Ibu Dra. Puspitasari Darsono, M. Sc. Pak Ir. Eko Agus Prawoto, M. Arch., Pak Winta Adithia Guspara, S.T dan Winta Tridhatu Satwikasanti S.Ds., M.Sc.
Sebagai dosen pembimbing saya yang sudah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk memotivasi dan memberikan masukan serta kritik membangun yang sangat berarti sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Pak Eko, Bu Pipit, Bu Bertha, Bu Winta, Pak Khrisna, Pak Wisnu, Pak Purwanto, Bu Koni, Pak Tosan, Pak Yul, dan Pak Hendro yang sudah membimbing di setiap mata kuliah yang saya tempuh.
7. Pak Dwi dan Cik Desi yang membantu dalam hal administrasi.
8. Teman-teman saya seperti Rina, Sasnita, Fritz, Marcel, Ci Vero, Frento, Ezra, kak Yosafat, Kak Ditto Che, Cici, Ati, Mbak Titi, Claudia, Samuel, Zimon serta semua Bro Sist ku yang telah mendukung dan membantu saya dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
9. SD Turen, Pak kepala sekolah, Pak Kebon, dan si kecil Putri, Yosep, Ayu, Vika, Yusuf dan Rio
10. Mas Adi Deaf dari Deaf Art beserta rekan-rekan Deaf Art yang telah membantu dalam segi materi tentang Deaf dan bahasa isyaratnya
11. Pihak-pihak lain yang tak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah berjasa kepada saya dalam melaksanakan tugas akhir ini.

Demikian laporan ini dibuat, semoga dapat digunakan sebaik-baiknya oleh pembaca. Adapun dalam penulisan ini mungkin saja terdapat kelemahan atau kekurangan, oleh karena itu sangat diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki di masa depan.

Yogyakarta, 23 Juni 2014

SYILVIA MALGI PELAMONIA/ 24 09 0127

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
ABSTRAKSI	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Pernyataan Desain.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.5 Batasan Produk.....	3
1.6 Metode Desain	3
BAB 2 STUDI PUSTAKA	
2.1 Bullying.....	4
2.2 Pentingnya Penanaman Nilai dalam Pendidikan karakter.....	4
2.3 Cooperative Learning.....	5
2.4 Ciri-Ciri & Langkah-Langkah Model Pembelajaran Cooperative	6
2.5 Kelebihan & Kelemahan Cooperative Learning	6
2.6 Landasan Teori Vygotsky	7
2.7 Sikap Toleransi dari bhineka Tunggal Ika	8
2.8 Pengajaran di Sekolah Dasar.....	8
2.9 Strategi Mengajar.....	9

2.10	PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).....	9
2.11	Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Anak.....	11
2.12	Metode Pendekatan Bahan Ajar dari Kurikulum Equitas	11
2.13	Tuna Rungu.....	14
2.14	Komunikasi	15
2.15	Permainan Bahasa Isyarat dalam Group	16
2.16	Anthropometri dan Ergonomi	17
2.17	Existing Product.....	20
2.18	Bahan	22
2.19	SNI.....	22
BAB 3 STUDI LAPANGAN		
3.1	Profil Budi Utama	23
3.2	Kondisi Difable di Kelas.....	24
3.3	Hasil Kuisisioner Keefektifan Guru Mengajar di Kelas Terhadap Anak dengan Materi Pelajaran IPS tentang Perbedaan.....	25
3.4	Metode Ceramah dan Hubungannya dengan Perhatian Anak.....	26
3.5	Hubungan Cooperative Learning dan Aktifnya Anak.....	28
3.6	Hubungan Tempat/Area Diskusi dengan Kerjasama Kelompok.....	30
3.7	Hubungan Gambar/Objek yang Menarik dengan Minat Belajar Anak	31
3.8	Pengaruh Keterlibatan Bekerja dengan Motivasi Anak untuk Bekerjasama.....	32
3.9	Pengajaran Visual yang Melibatkan Gambar dan Gerak tanpa Suara di Komunitas Tuna Rungu	32
3.10	Pengalaman Tinggal Bersama Keluarga yang Tuna Rungu.....	32

BAB 4 KONSEP DESAIN

4.1	Design Problem.....	33
4.2	Design Brief.....	33
4.3	Tujuan dan Manfaat.....	33
4.4	Positioning Product.....	33
4.5	Pohon Tujuan.....	35
4.6	Spesifikasi Design.....	36
4.7	Atribut Kebutuhan.....	37
4.8	Blocking.....	38
4.9	Proses Detail Alur Penggunaan Produk (Mekanisme Kerja Produk).....	39
4.10	Zoning.....	40
4.11	Image Board.....	41
4.12	Sketsa.....	42
4.13	Uji Coba Model.....	45
4.14	Sketsa Terpilih & Hasil Pengembangan dari Uji Coba.....	48
4.15	Proses Produksi.....	49
4.16	Analisis Industri.....	55

BAB 5 PERWUJUDAN PRODUK

5.1.	Gambar Teknik.....	56
5.2	Grafis untuk Produk.....	57
5.3	Purwarupa Produk.....	58
5.4	Uji Coba Produk.....	59
5.5	Kesimpulan dan Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA

ABSTRAKSI

Indonesia terdiri dari masyarakat yang multicultural, dan terdapat pancasila sebagai lambang kebhinekaan Indonesia. Oleh karena itu sangat diperlukan sikap saling menghormati hak dan kewajiban setiap orang. Salah satu bunyi pancasila Sila ke dua yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab, dimana semua orang diperlakukan sama. Akan tetapi pengertian ini perlu ditanamkan sejak kecil. Adapun salah satu contoh kebhinekaan pun terdapat dalam perbedaan fisik, terutama kaum difable yaitu Different Ability, dimana dulu sering kita sebut orang cacat, akan tetapi kata itu telah diubah menjadi orang yang berbeda kemampuan.

Salah satu difable adalah orang yang tuna rungu, dimana keberadaannya bagi beberapa keluarga merupakan aib, sehingga semakin menyedihkan kondisi difable ini, padahal mereka mempunyai banyak potensi. Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak dini, melalui pengajaran formal maupun nonformal dimana anak dapat merasakan bagaimana menjadi orang yang berbeda kemampuan, seperti tuna rungu ini.

Produk simulative yang tersedia di pasaran masih belum memenuhi kebutuhan guru untuk mengenalkan arti keragaman kepada anak. Oleh karena itu, saya sebagai desainer menciptakan produk yang mampu membuat anak mengerti dengan real bagaimana rasanya menjadi orang yang tuna rungu. dan menyenangkannya berinteraksi dengan mereka menggunakan bahasa Isyarat. Anak perlu diajarkan secara nyata, bukan abstrak, mengingat diumur sekolah dasar ini anak belum mampu berpikir abstrak.



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia terdiri dari banyak suku bangsa, ras, agama dan golongan yang berbeda-beda, sehingga budaya dari masing-masing berbeda. Tak dapat dipungkiri bahwa perbedaan itu pun mampu membuat konflik yang bahkan menghabiskan nyawa seseorang bahkan satu suku. Penetapan Pancasila sebagai salah satu dasar Negara pun, hampir tak terlihat dampaknya dalam kehidupan sehari-hari. Dimana, salah satunya sila ke dua yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab, dimana setiap orang saling menghargai hak dan kewajiban masing-masing orang untuk mendapat kehidupan yang layak dan penghormatan. Hal ini nampak dimana, terjadi diskriminasi kaum, suku, bahasa, agama, ras bahkan terhadap keragaman fisik yaitu para difable. Difable adalah orang-orang yang memiliki fisik yang berbeda dengan orang normal, memiliki keterbatasan, seperti tidak punya tangan, kaki, tuna rungu, tuna netra, dsb. Pada banyak kasus, para difable ini diasingkan atau diisolasi, dianggap tak mampu, entah dalam dunia kerja maupun pendidikan. Bahkan sebagian dari mereka mengalami tindakan bullying atau disebut juga penganiayaan mental/ fisik. Dalam keadaan yang kekurangan itu, sangat menyedihkan sekali jika para difable ini makin dipojokkan. Terlebih anak-anak yang masih belajar dan perlu dukungan moral, yaitu semangat untuk bangkit dan pernyataan bahwa mereka orang yang berharga, bahwa dunia tak akan lengkap tanpa mereka.

Ada beberapa tindakan penolakan dari orangtua dan kasus bullying yang penulis tahu salah satunya adalah terhadap anak tuna rungu. Dimana ketika orang tua mengetahui anaknya dalam kondisi difable, itu merupakan kecacatan dan aib bagi keluarga, mereka dibuang dan akhirnya ada panti asuhan yang menyelamatkan mereka. Ketika hidup dalam pergaulan teman/luar, mereka dianggap aneh dan dijauhi, atau tidak sabar berbicara dengan mereka bahkan dimanfaatkan kepolosannya.

Persoalan ini pun terlihat di SD Budi Utama Yogyakarta, khususnya kelas 5, dimana terdapat anak yang lumpuh, yang bernama Sheryl. Keterbatasan di kakinya membuat dia tidak bisa leluasa bermain dengan teman-temannya. Bagi teman-temannya, dia merupakan penghambat mereka bermain dengan menyenangkan, karena dia sangat lamban. Selain itu di mereka tidak leluasa berpindah ruangan untuk belajar dikarenakan keterbatasan Sheryl untuk berjalan bahkan naik tangga, karena memerlukan waktu lama dan bantuan dari orang lain yaitu pengasuhnya. Padahal Sheryl sangat ingin bermain dengan temannya. Arahan guru secara verbal maupun lisan tak mampu membuat anak sadar akan penting dan berharganya Sheryl. Metode ceramah untuk menerangkan tentang perbedaan dan textbook, dianggap membosankan bagi anak. Pelajaran pun hanya menjadi kegiatan penambah pengetahuan tanpa ada *emphatic* didalamnya, dimana anak terlibat dalam pembelajaran tersebut, sehingga lebih real.

Kegiatan roleplay pun dianggap menghabiskan waktu, dikarenakan memerlukan persiapan yang lama dan alat-alat pendukung. Padahal kegiatan ini merupakan salah satu penerapan pembelajaran yang disampaikan guru, dan sebagian besar anak menyukainya. Di usia ini yaitu 9-12 tahun, anak lebih suka bergerak, berolahraga. Sehingga ketika di usia ini mereka dibatasi ruang gerak, maka akan terjadi kejenuhan bahkan pengeluhan, tujuan pembelajaran pun tak tercapai, maka lewatlah pembelajaran hari itu, anak pun berharap pulang cepat. SD Budi Utama, melarang anak untuk keluar bermain selain waktu istirahat karena akan mengganggu kelas lain, padahal kegiatan anak pun dapat dilakukan di lapangan basket yang letaknya cukup jauh dari kelas. Hal ini kurang dimanfaatkan guru untuk mengeksplorasi gerak anak sambil belajar. Padahal menurut Endra Devi Supiah Panadam (2004) dalam kaedah belajar sambil bermain, akan lebih menyenangkan jika anak belajar sambil bermain, anak tidak sepenuhnya sadar dia sedang belajar, karena bermain membuatnya tidak bosan.



Oleh karena itu untuk menjawab persoalan itu, terdapat badan kemanusiaan internasional yaitu Equity, yang merancang permainan dimana dalam permainan tersebut anak dapat mengerti tentang saling menghormati perbedaan, bahwa : setiap orang memiliki hak untuk diperlakukan adil dan dicintai, yang sesuai dengan sila kedua yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab .

Produk toolkit yang ada masih bersifat pengetahuan, penerapannya masih perlu dikembangkan menjadi permainan yang lebih berupa tindakan yang akan berdampak pada pengalaman belajar anak, produknya pun masih berupa toolkit dan buku berisi permainan dan alat yang dibuat sendiri dari bahan seadanya, seperti tali dsb. sehingga perlu adanya media untuk mendukung aktivitas secara real/konkret yang menghasilkan pengalaman belajar lebih menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari hasil kesimpulan penelitian di SD Budi Utama Yogyakarta kelas 5 SD tentang bagaimana anak menghormati temannya, ditemukan beberapa kebutuhan:

- Kebutuhan media yang tidak membutuhkan persiapan lama, sehingga waktu lebih efektif
- Kebutuhan untuk saling bekerjasama dan diskusi dalam tindakan menghargai keragaman , antara guru dan murid, murid dan murid agar terjadi refleksi dan interaksi yang lebih nyata yaitu tindakan saling menghargai perbedaan (kebersamaan dan kesetaraan)
- Kebutuhan untuk bermain & bertanya jawab sehingga terjadi interaksi yang menghasilkan pengalaman yang tak terlupakan bagi siswa.

1.3 Pernyataan Desain

Sarana Role play untuk berempati seperti tuna rungu dengan mengadaptasi teori EQUITY, yang bertujuan untuk membantu guru atau pengajar kelas 5 SD atau umur 9-12 tahun dalam mengajarkan nilai toleransi terhadap hak dalam keberagaman dengan metode Role Play .

1.4 Tujuan dan Manfaat

Sarana yang diusulkan di atas **bertujuan** untuk:

- Membantu guru atau pengajar dalam memberikan pengajaran dan pemahaman bagaimana menghormati perbedaan terutama fisik
- Menarik minat anak untuk memahami bahasan tentang toleransi keberagaman

Manfaat dari adanya sarana yang diusulkan di atas adalah:

- Guru lebih mudah mengajarkan nilai kemanusiaan dan persatuan dalam keragaman dalam refleksi kehidupan sehari-hari dalam berinteraksi dengan orang lain
- Anak menjadi menghormati teman yang berbeda dengannya sebagai orang yang memiliki hak dan kewajiban yang sama yaitu hormat menghormati sebagai warga Indonesia lebih terkhusus lagi warga kelas.
- Anak dapat belajar sambil bermain

1.5 Batasan Produk

Batasan produk atau spesifikasi performa produk ditentukan dari hasil penelitian di SD kelas 5 Budi Utama Yogyakarta tentang memberikan pemahaman mengisi kemerdekaan kepada anak, yaitu:

- Memberi ruang kepada murid dan murid serta guru dan murid untuk bekerjasama
- Memunculkan diskusi/refleksi terhadap pembelajaran
- Anak dan guru menjadi partisipan aktif sehingga tidak ada yang pasif
- Dilakukan di dalam kelas
- real bisa dipegang anak/dialami anak

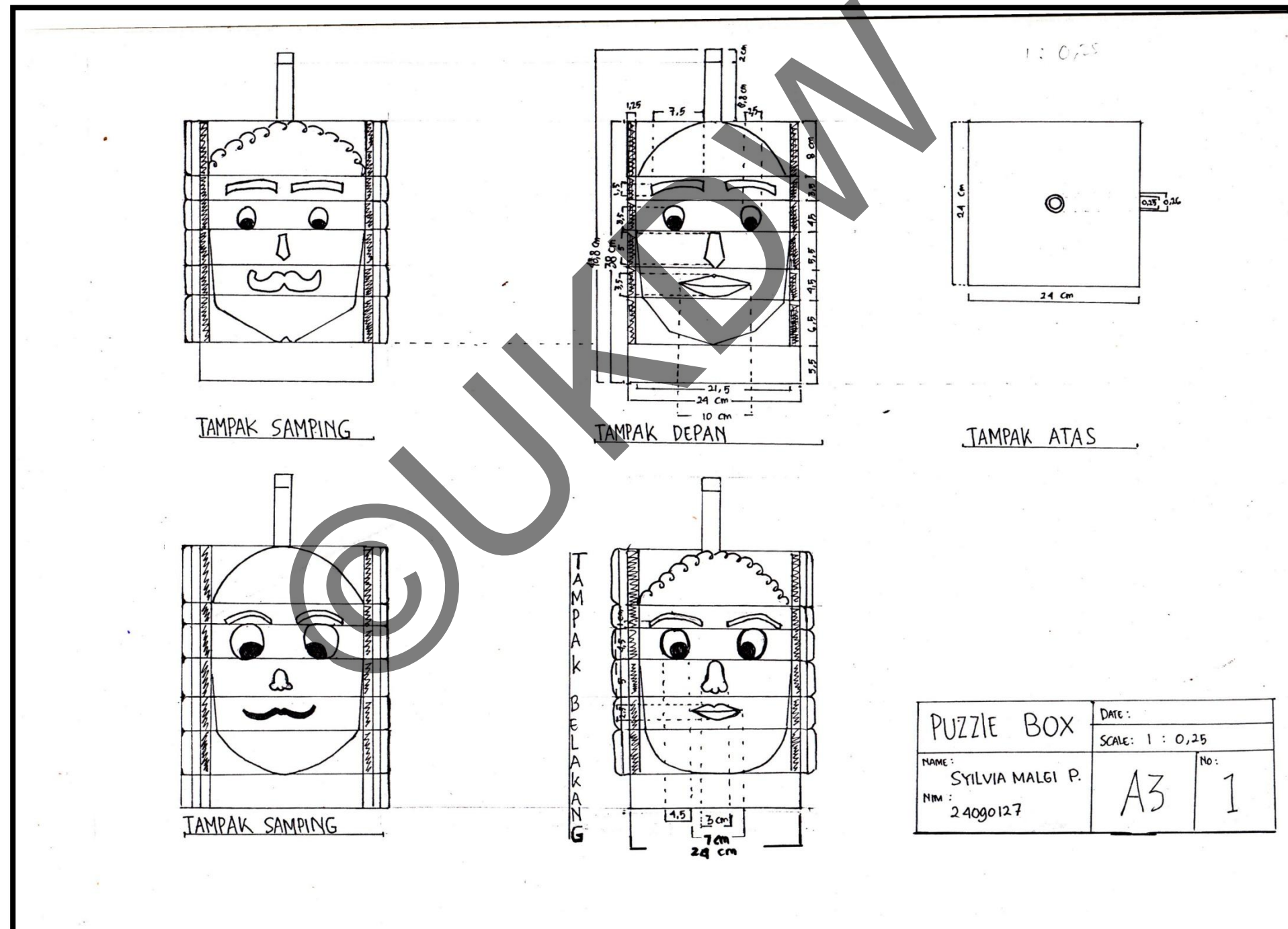
1.6 Metode Desain

- Penelitian Kualitatif
Pengamatan dilakukan di tempat berkumpulnya anak – anak untuk melihat kebiasaan mereka di lingkungan naturalnya.
- Experimen Kelayakan Fungsi Produk
Experimen ini dilakukan dengan menguji model untuk digunakan langsung oleh target pengguna maupun role play oleh orang dewasa yang sudah pernah mengalami usia 9-12 tahun, untuk melihat apakah model telah berfungsi dengan baik seperti yang direncanakan dan aman bagi anak.

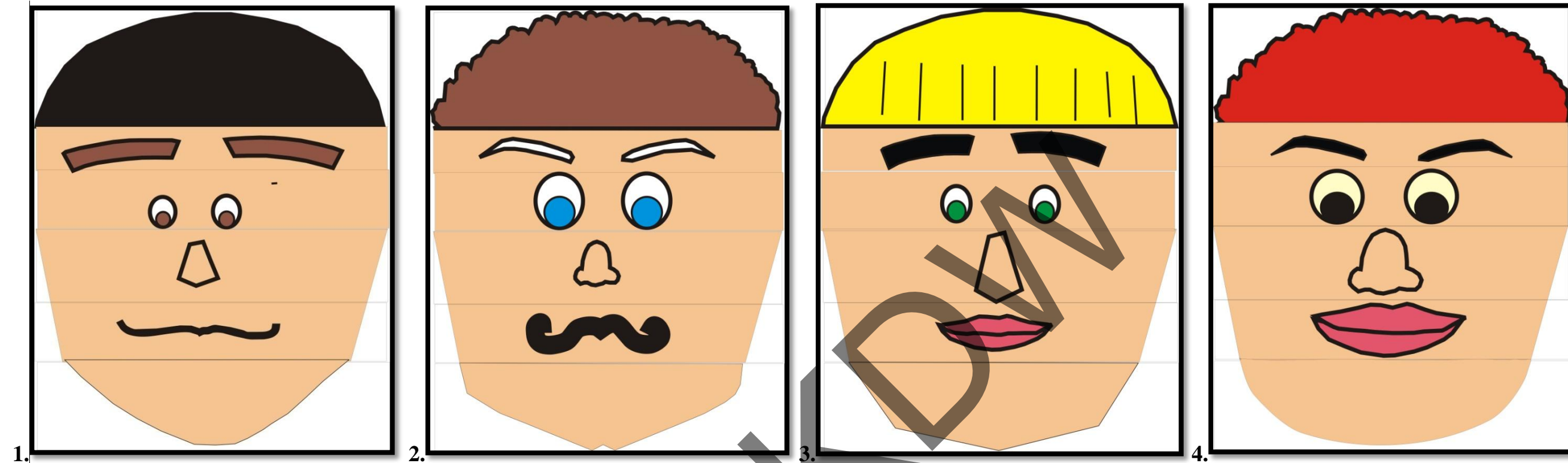
BAB 5

PERWUJUDAN PRODUK

5.1 Gambar Teknik



5.2 Grafis untuk Produk






Rambut	Alis	Mata	Hidung	Mulut/kumis	Bentuk wajah
1. lurus warna hitam	tebal warna coklat	kecil warna coklat	mancung kecil	kumis tipis warna hitam	bentuk lonjong
2. keriting warna coklat	tipis warna putih	besar warna biru	pesek kecil	kumis tebal warna hitam	bentuk hati
3. lurus warna kuning	tebal warna hitam	kecil warna hijau	mancung besar	mulut kecil warna merah muda	bentuk kotak
4. keriting warna merah	tipis warna hitam	besar warna hitam	pesek besar	mulut besar warna merah muda	bentuk bulat

5.3. Purwarupa Produk



5.4 Uji Coba Produk

Foto	Keterangan	Respon/hasil
	<p>Guru mengajar menggunakan poster</p>	<p>Anak-anak mengikuti setiap gerakan yang diberikan oleh guru dengan mudah</p>
	<p>Guru mengajar menggunakan produk puzzle</p>	<p>Anak-anak mengikuti sambil melihat produk yang terlihat jelas dari belakang</p>
	<p>Permainan interaksi guru dan anak, dimana anak menggerakkan puzzle membentuk wajah sesuai dengan instruksi isyarat tangan dari guru</p>	<p>anak mengerti artinya, dengan menggeser puzzle sesuai dengan instruksi guru dan membentuk wajah yang sesuai.</p>

	<p>Guru menggeser puzzle membentuk satu wajah dan anak diminta untuk berbahasa isyarat sesuai dengan bentuk wajah tersebut.</p>	<p>anak berhasil berbahasa isyarat sesuai dengan bentuk wajah yang terbentuk</p>
	<p>Permainan kelompok dengan memberi soal kepada kelompok lain, dan kelompok lain bekerjasama dengan mengirim salah satu anggota ke depan dan memberi bahasa isyarat sesuai dengan soal yang ditulis kelompok penantang. pesan harus tersampaikan sehingga wajah dapat dibentuk oleh anggotanya.</p>	<p>Setiap anggota dalam kelompok dapat bekerjasama sehingga bentuk wajah pun dapat sesuai dengan instruksi isyarat.</p>
		<p>Warna dan bentuk yang interaktif membuat anak tertarik untuk bermain. Sehingga membuat anak menggerakkan hampir seluruh badannya, sehingga permainanpun tidak membosankan bagi anak. Dapat terlihat dari ekspresi anak yang antusias dan hasil wawancara dimana anak senang dengan permainan, karna asyik dan dapat belajar bahasa isyarat dimana mereka akhirnya mengerti bahwa berkomunikasi dengan tuna rungu menyenangkan.</p>

5.5 Kesimpulan dan Saran

5.5.1 Kesimpulan

Anak dapat berempati menjadi seperti Tuna Rungu, apabila mereka langsung mengalami kejadian yang membuat mereka harus bertingkah seperti tuna rungu, yaitu dengan komunikasi memakai bahasa isyarat. Kejadian langsung ini dapat terjadi melalui Role Play, dimana mereka bermain peran sebagai Tuna Rungu yang berbahasa Isyarat. Melalui permainan, mereka justru akan menjadi enjoy dalam berperan sebagai Tuna Rungu.

Melalui permainan De-Sign Language Puzzle Box ini, anak dapat belajar tentang bagaimana menghargai perbedaan itu, dimana menjadi seorang Tuna Rungu adalah hal yang tidak menyenangkan, tetapi itu bukan halangan mereka untuk berkembang dan berinteraksi satu dengan yang lain, ada bahasa isyarat yang ternyata mereka sadari sangat menyenangkan untuk dipelajari lebih lagi. Disinilah muncul konsep education dan learning.

Education adalah dimana anak diajarkan oleh guru bagaimana cara berinteraksi dengan orang Tuna Rungu melalui bahasa Isyarat, sedangkan Learning adalah dimana anak-anak diajak berdiskusi, merefleksikan apa yang mereka rasakan saat bermain tanpa suara, hanya bahasa isyarat, sehingga akhirnya terjadi komunikasi batin seperti dalam teori Vygotsky, dimana terjadi pembelajaran afektif.

Dari hasil Uji Coba disimpulkan bahwa:

- a. Partisipasi aktif dari guru dengan anak sangat diperlukan untuk konsep pembelajaran ini menjadi berhasil
- b. Bentuk Produk terlalu berat
- c. Keamanan dari produk harus lebih diperhatikan, yaitu handle yang dapat berbahaya bagi anak
- d. Konsep Edukasi dan learning masih harus lebih diperhatikan lagi dalam aplikasinya di lapangan melalui tutorial yang lebih jelas

5.5.2 Saran

Saran untuk pengembangan berikutnya:

- a. Bentuk produk dikembangkan lagi menjadi lebih ringan dan ringkas serta mudah dibawa kemana-mana dalam tas (mobile). Kerangka bisa jadi kecil dengan sistem collapsible, tapi puzzle dengan besaran tetap tapi ketebalan dikurangi.
- b. Keamanan dari produk masih harus diperhatikan, yaitu handle dibuat jangan lurus tetapi agak setengah lingkaran sehingga aman bagi anak.
- c. Menjadikan poster dan tutorial satu set dengan produk, sehingga tidak tececer kemana-mana dan hilang, sehingga konsumen dapat menyadari keberadaan poster dan tutorial menjadi kesatuan yang tidak boleh terpisah apalagi hilang.
- d. Konsep Edukasi dan learning masih harus lebih diperhatikan lagi dalam aplikasinya di lapangan melalui tutorial yang lebih jelas.



DAFTAR PUSTAKA

- Panadam, Endra Devi Supiah. 2004. *Kaedah Belajar Sambil Bermain*. Diunduh dari http://sejarahmgcm.files.wordpress.com/2009/07/bs_kbsm_sej8.pdf
- Djati, Metha Nurdiana Sisnarwastu. 2008. *Hubungan Antara Bullying Dengan Depresi Pada Siswa SMA*. Diunduh dari http://eprints.unika.ac.id/1873/1/03.40.0100_Metha_Nurdiana_Sisnarwastu_D.pdf
- Pardjono, dkk. *Cakrawala Pendidikan Jurnal Ilmiah pendidikan*. Yogyakarta. Diunduh dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Prof.%20Dr.%20Anik%20Ghufron,%20M.Pd./Integrasi%20Nilai-nilai%20Karakter%20Bangsa%20pada%20Kegiatan%20Pembelajaran.pdf>
- Supriyadi, Edi. *Pendidikan Dan Penilaian Karakter Di Sekolah Menengah Kejuruan*. Diunduh dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/ARTIKEL-KARAKTER-CPDIES-2011-FINALAKHIR.pdf>
- Koesoema, Doni. 2011. *Pendidikan Karakter. Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta. Grasindi
- Shapiro, E Lawrence. 1997. *Mengajarkan Emotional Intelligence pada Anak*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama (GPU).
- Wuryani, Sri Esti. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : P2LPTK
- Zulhartati, Sri. *Pembelajaran Kooperatif Model STAD Pada Mata Pelajaran IPS*
- Bodrova, E. & Leong, D. (1996) *The Vygotskian Approach to Early Childhood*. Columbus, Ohio: Merrill, an Imprint of Prentice H
- Syaifuddin, Mohammad, dan Anshory, Ichsan. *Pakem (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)*. Diunduh dari http://pjjpgsd.dikti.go.id/file.php/1/Mata%20Kuliah%20Awal/Manajemen%20Berbasis%20Sekolah/BAC/repository/dikti/UNIT_6_MBS_CoverBelakang.pdf
- Andreas. 2013. *Makalah Pendidikan Pancasila Bhineka Tunggal Ika*. UNESA (Universitas Negeri Surabaya). Diunduh dari <http://coretanandrea.wordpress.com/2013/11/03/323/>
- Equitas. 2008. *Play it Fair, Human Rights Education Toolkit for Children*. Canada. Diunduh dari
- Rusyani, Endang. 2009. *Sistem Komunikasi Tuna Rungu*. Diunduh dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195705101985031-ENDANG_RUSYANI/SISTEM_KOMUNIKASI_ATR.pdf
- Panero, Julius, dan Zelnik, Martin. 2003. *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Nurmianto, Eko. 1996. *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Gama Widya
- Haekal, Chandra. 2012. *Informasi tentang Kayu Sengon*. Diunduh dari <http://rimbakita.blogspot.com/2012/11/apa-itu-kayu-sengon.html>
- Menteri Perindustrian Republik Indonesia. 2013. *Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib*.



Sumber Gambar:

Foto Pribadi

<http://lchampagneeducation.blogspot.com/2010/07/cooperative-learning-conectivism-and.html>

http://id.wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotsky

http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:National_emblem_of_Indonesia_Garuda_Pancasila.svg

<http://www.dreamstime.com/stock-photo-little-cute-girl-balloons-illustration-lovely-cartoon-style-holding-coloured-image31106114><http://www.peglala.com/who-am-i.html>

<http://heholecture.blogspot.com/2013/10/sekilas-tentang-ergonomi.html>

<http://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/03/an-ergonomic-chair-for-schoolchildren/274153/>

<http://m.learnenglishkids.britishcouncil.org/en/fun-games/face-match>

<http://www.handmadecharlotte.com/shusha-toys/>

<http://babyccinokids.com/blog/2013/07/09/shusha-toys/>

<http://www.downloadclipart.net/search.php?q=brown%20egg>

<http://www.bubblews.com/news/1242063-sign-language-and-music>

<http://mr-plywood.com/jual-triplek/>

<http://arini.indonetwork.co.id/4409540/kayu-papan-mal-kayu-papan-cor-bangunan-di-makassar-2013.htm>

<http://www.wallpaperfullhd1080p.com/Wallpapers97/imagepages/image56.htm>

<http://rock.rapgenius.com/Beyonce-poison-lyrics#note-1904032>

<http://seragam-sekolah.com/>

http://007indien.blogspot.com/2013/06/soal-ujian-semester-2-bahasa-inggris_1.html

<http://freecodesource.com/twitter-backgrounds/view.php?id=L218551393>

<http://saveadime.wordpress.com/2011/12/07/holiday-toy-safety-tips/toy-safety-1123/>

<https://www.coursera.org/instructor/~919>