PENGEMBANGAN PUZZLE *CONSTRUCTION* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF DAN ANGKA BAGI ANAK USIA DINI

TUGAS AKHIR

Program Studi
SI Desain Produk

Oleh
Gresta Nanda Adji Prabangga
17420200013

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022

PENGEMBANGAN PUZZLE *CONSTRUCTION* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF DAN ANGKA BAGI ANAK USIA DINI

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain

UNIVERSITAS Dinamika

Oleh :

Nama : Gresta Nanda Adji Prabangga
NIM 17420200013
Program Studi : S1 Desain Produk

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN PUZZLE *CONSTRUCTION* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF DAN ANGKA BAGI ANAK USIA DINI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Gresta Nanda Adji Prabangga

NIM : 17420200013

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Kamis, 16 Juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Hardman Budiardjo, M. Med. Kom., MOS
NIDN: 0711086702

Universitas Dinamika
2022.08.04 13:17:12
+07'00'

II. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom
NIDN: 0716127501

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2022.08.04 09:46:45 +07'00'

Penguji:

Karsam, MA., Ph.D.
NIDN: 0705076802

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2022.08.04 09:39:29 +07'00'

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2022.08.05 08:56:18 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN. 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

UNIVERSITAS Dinamika

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa	: **Universitas Dinamika**, Saya :
Nama	: **Gresta Nanda Adji Prabangga**
NIM	: **17420200013**
Program Studi	: **S1 Desain Produk**
Fakultas	: **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya	: **Tugas Akhir**
Judul Karya	: **PENGEMBANGAN PUZZLE CONSTRUCTION SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF DAN ANGKA BAGI ANAK USIA DINI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (***Non-Exclusive Royalty Free Right***) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (***database***) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikan surat pernyataan ini Saya buat dengat sebenar-benarnya.

Surabaya, 23 Agustus 2022

Gresta Nanda Adji Prabangga
NIM : 17420200013

LEMBAR MOTTO

UNIVERSITAS
Dinamika

SELALU BELAJAR UNTUK MENJADI LEBIH BAIK

ABSTRAK

Puzzle adalah salah satu permainan yang disukai anak-anak usia dini. Dengan bermain puzzle dapat meningkatkan kecerdasan motorik halus anak usia dini, Pada kenyataannya di lapangan puzzle tidak ada yang digabungkan dengan meja belajar. Dengan penggabungan puzzle dan meja belajar diharapkan anak usia dini lebih tertarik dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan observasi. Mengamati narasumber yang menggunakan obyeknya, sehingga memberikan kenyamanan pada pemakainya. Dengan penggabungan meja belajar dan puzzle diharapkan anak usia dini bisa lebih tertarik untuk mempelajari huruf dan angka dan anak dapat belajar sekaligus bermain

Kata Kunci : Huruf, Angka, Puzzle

UNIVERSITAS Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan buku Laporan Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Puzzle *Construction* Sebagai Media Pengenalan Huruf dan Angka Bagi Anak Usia Dini"

Dalam usaha menyelesaikan Laporan Tugas Akhir, peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak mulai dari masukan, dukungan, motivasi, materi, dan wawasan. Oleh karena itu pada kesempatan yang berbahagia ini, peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Orang Tua dan saudara-saudara tercinta yang telah memberikan motivasi, do'a, dukungan semangat dan bantuan baik moral maupun materi sehingga peneliti dapat menempuh dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M. Pd., selaku Rektor Universitas Dinamika dan Ibu Pantjawati Sudarmaningtyas, S. Kom., M.Eng., OCA, selaku Wakil Rektor I Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika selaku penguji yang telah memberikan, bimbingan, wawasan, motivasi, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M. Med.Kom., MOS, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M. Med.Kom selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan penuh berupa motivasi, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM., selaku Ketua Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Bu Anda Selaku Guru Mutiara Insani Sambirejo yang telah membantu dalam

UNIVERSITAS Dinamika

proses wawancara.

8. Teman-teman semua angkatan Desain Produk dan semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam proses penyusunan laporan ini.
9. Teman-teman mahasiswa S1 Desain Produk yang telah memberi do'a dan membantu proses penyusunan laporan ini. Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan maupun bimbingan dalam menyempurnakan Laporan Tugas Akhir ini. Peneliti menyadari laporan ini masih jauh dari kesempurnaan baik materi maupun teknik pengkajiannya. Untuk itu penyusun sebagai peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi penyempurnaan dalam menyelesaikan tugas tugas lainnya.

Surabaya, 4 Juli 2022

Peneliti

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Rumusan Masalah 1
1.3. Tujuan 2
1.4. Manfaat 2
BAB II LANDASAN TEORI 3
2.1. Pendidikan Usia Dini (3-6 Tahun) 3
2.2. PAUD Terdiri dari 3
2.2.1. Taman Kanak Kanak 3
2.2.2. Kelompok Bermain 3
2.2.3. Taman Penitipan Anak 3
2.2.4. SPS (Satuan PAUD Sejenis) 4
2.2.5. PAUD Berbasis Keluarga (PBK) 4
2.3. Karakteristik Anak Usia Dini 4
2.3.1. Usia anak 2 – 3 tahun 4
2.3.2. Usia 4-6 tahun 5
2.4. Definisi Puzzle 5
2.5. Macam Macam Puzzle 6
2.6. Material Puzzle 8
2.7. Manfaat Puzzle Untuk Anak Usia Dini 11
BAB III METODE PENELITIAN 12
3.1. Jenis Penelitian 12
3.1.1. Objek Penelitian 12
3.1.2. Lokasi Penelitian 12
3.2. Model Kajian Penelitian 12
3.3. Teknik Pengumpulan Data 12

UNIVERSITAS Dinamika

3.3.1. Observasi 13
3.3.2. Wawancara 13
3.3.3. Studi Literatur 14
3.4. Teknik Analisi Data 14
3.4.1. Pengumpulan Data 14
3.4.2. Reduksi Data 14
3.4.3. Penyajian Data 14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 16
5.1. Hasil Temuan Data 16
4.1.1. Obvervasi 16
4.1.2. Hasil Wawancara 16
4.1.3. Pendidik (Guru Paud Mutiara Insani) 16
4.1.4. Wali Murid 17
4.1.5. Studi Literatur 17
5.2. Proses Analisa Warna 18
4.2.1. Analisa Warna 18
4.2.2. Analisa Harga 18
4.2.3. Analisa Pasar 18
4.2.4. Analisa Biaya Produksi 19
4.2.5. Analisa Harga Jual 19
4.2.6. Analisa Bentuk 19
4.2.7. Analisa Proses Produksi 20
BAB V PENUTUP 24
5.1. Kesimpulan 24
5.2. Saran 24
DAFTAR PUSTAKA 25
LAMPIRAN 26

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Puzzle 5
Gambar 2.2 Puzzle *Logic* 6
Gambar 2.3 Puzzle *Logic* 6
Gambar 2.6 Puzzle *Contruction* 7
Gambar 2.6 *Combination* Puzzle 8
Gambar 2.7 Kayu Balsa 9
Gambar 2.8 Kayu pinus 9
Gambar 2.9 Kayu MDF 10
Gambar 3.0 Kayu pinus 11

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisa Warna 19
Tabel 4.2 Analisa Pasar 20
Tabel 4.3 Analisa Harga 20
Tabel 4.4 Analisa Produk 21

UNIVERSITAS Dinamika

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran huruf dan angka dimulai pada anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang berusia usia 3-6 tahun. Pada masa ini, merupakan masa keemasan dalam perkembangan motorik anak. Dalam pembelajaran terutama dalam pengenalan huruf dan angka harus dilakukan cara yang menarik misal dengan cara bermain dan memakai media. Dalam pengenalan huruf dan angka bisa memakai media puzzle huruf dan angka. Puzzle dengan berbagai warna memberikan ketertarikan pada anak untuk belajar. Dengan membongkar, memasang kembali ketempat kotak pada puzzle merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menarik untuk anak usia dini. Kegiatan tersebut mempertajam daya ingat anak. Belajar dengan cara bermain adalah sesuatu yang menarik.

Pada perkembangan usia anak ada yang disebut dengan *golden age* (masa keemasan). *Golden age* atau periode emas adalah Masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sampai 2 tahun

Perkembangan dan pertumbuhan motorik pada anak merupakan kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Perkembangan motorik anak meliputi semuapergerakan dalam semuaaktifitas anak misalkan pergerakantangan, kaki dan anggota tubuh yang lainnya. Bagaimana kecepatan dan ketangkasananak dalammenangkapbenda, mencoret coretkanpensildansebagainya.

Media puzzle huruf dan angka bisa digunakan untuk mengenalkan huruf dan angka kepada anak usia dini. Karena anak-anak pada usia dini dalam pembelajarannya banyak memakai pola bermain dengan media puzzle anak-anak berlatih membongkar dan memasang kembali huruf dan angka pada letak semula.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, Tugas Akhir ini adalah bagaimana cara mendesain suatu puzzle contruction yang menarik untuk anak usia dini.

1. Batasan Masalah.
2. Desain produk mainan anak.

3. Usia anak dikisaran 3-6 tahun.
4. Metode Puzzle dalam permainan adalah *Construction.*
5. Jenis edukasi berupa pengenalan huruf dan angka.

1.3 Tujuan

Tujuan dari TA ini yaitu menghasilkan contruction puzzle sebagai media huruf dan angka untuk pembelajaran anak usia dini.

1.4 Manfaat

Manfaat pengembangan kontruksi puzzle sebagai media huruf dan angka yaitu:

1. Penelitian ini dapat memberikan referensi akademik bagi pengembangan keilmuian ilmu desain produk.
2. Peneliti memberikan pengalaman bermain untuk anak usia dini.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Pendidikan Usia Dini (3-6 Tahun)

Pendidikan usia dini (PAUD) merupakan jenjang Pendidikan yang ditempuh sebelum masuk sekolah dasar (SD). Anak Pendidikan usia dini (PAUD) memiliki usia 3-6 tahun, ketika anak berada di usia menjadi titik awal pembentukan kepribadian dan karakter anak yang memiliki suatu upaya melalui pemberian pendidikan kepada anak.

Tujuan Pendidikan usia dini (PAUD) adalah mengembangkan kemampuan anak usia dini secara maksimal. Pola belajar yang diterapkan di PAUD adalah bermain dan belajar, mengekplorasi kemampuan, dengan melompat, berjongkok berayun dan lain lain dan bermain dengan teman sebayanya.

2.2 PAUD Terdiri dari

Berikut yang tergabung dalam Pendidikan usia dini di Indonesia:

1. Taman Kanak Kanak

   Taman kanak kanak (TK) adalah salah satu untuk anak usia dini, biasanya berusia 3 – 6 tahun.

2. Kelompok Bermain

   Kelompok bermain adalah salah satu Pendidikan non formal didalamnya ada pembelajaran untuk anak-anak serta dengan pola bermain,biasanya berusia 2 – 4 tahun.

3. Taman Penitipan Anak

   Taman Penitipan Anak adalah TPA (Taman Penitipan Anak) adalah tempat pembelajaran anak usia dini sekaligus menitipkan anak usia dini karena kesibukanorang tua.

UNIVERSITAS Dinamika

4. SPS (Satuan PAUD Sejenis)

SPS (Satuan PAUD Sejenis) adalah model layanan pembelajaran yang diselenggarakan oleh kelompok masyarakat misalnya posyandu (Pos Pelayanan Terpadu). TPQ (Taman Pendidikan Al Qur'an) model pembelajaran ini diselenggarakan di tempat ibadah sesuai dengan kepercayaan mereka masing masing.

5. PAUD Berbasis Keluarga (PBK)

PAUD Berbasis Keluarga (PBK) adalah Bentuk layanan PAUD yang diselenggarakan di sebuah keluarga dengan bimbingan langsung orang tua *(parenting education).*

2.3 Karakteristik Anak Usia Dini

Perkembangan dan pertumbuhan anak tidaklah sama. Faktor lingkungan dan keluarga dari anak sangatlah terpengaruh dalam perkembangannya. Setiap anak memiliki karakter masing masing. Ada yang mudah berinteraksi dengan lingkungannya ada pula yang membutuhkan waktu beberapa lama untuk berinteraksi.

Untuk itu cara penganangan terhadap masing masing anak tidak bisa disamakan harus dengan cara dan metode yang berbeda beda.

2.3.1 Usia anak 2 – 3 tahun

Pengertian anak usia ini biasa anak balita (bayi di bawah usia 3 tahun) yang dicirikan dengan anak yang mulai mandiri. Ciri ciri anak usia 2-3 tahun adalah

1. Anak sangat aktif dan sering menirukan gerak orang lain dan beda setiap yang ada disekitar nya.
2. Anak mulai belajar berbicara menirukan suara hewan dan mulai bisa menangkap pembicaraan orang lain.
3. Anak belajar mengekpresikan dengan mimik wajah dan gerak terhadap hal yang dia sukai dan tidak dia sukai.

UNIVERSITAS Dinamika

2.3.2 Usia 4-6 tahun

Pengertian anak usia dini di sini adalah mulai memasuki Taman Kanak Kanak ,Kelompok Bermain (KB). Karakteristik anak usia 4-6 tahun adalah:

1. Anak sangat aktif bergerak misal loncat jungkok dan anak mulai ikut berbagai kegiatan berkelompok.
2. Anak mulai pandai berbicara dan menangkap pembicaraan orang lain.
3. Rasa ingin tahu anak terhadap lingkungannya sangat besar.
4. Dalam bermain masih sulit untuk bekerja sama.

2.4 Definisi Puzzle

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:352), puzzle merupakan "Teka- Teki". Menurut Hamalik (1980: 57), puzzle adalah sesuatu gambar yang memujudkan secara visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja yang dapat merangsang kecerdasan anak usia dini. Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Jadi menurut penulis puzzle merupakan media yang menarik dan merangsang motorik anak

Puzzle adalah sebuah permainan yang membutuhkan ketekunan dan ketelian. Disini anak belajar untuk membongkar, menyusun dan memasang gambar atau media puzzle ketempat semua.

Gambar 2.1 Puzzle

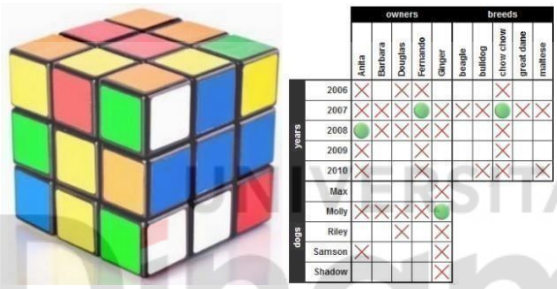
(Sumber: Kayu-Seru.com)

UNIVERSITAS Dinamika

2.5 Macam Macam Puzzle

2.5.1 Puzzle Logic

Puzzle Logic merupakan teka-teki logika yang berbentuk dan berukuran, tetapi jenis teka-teki yang kami tawarkan di sini paling sering disebut sebagai teka-teki "kotak logika". Dalam setiap teka-teki Anda diberikan serangkaian kategori, dan jumlah pilihan yang sama dalam setiap kategori. Setiap opsi digunakan sekali dan hanya sekali. Tujuan Anda adalah untuk mengetahui opsi mana yang dihubungkan bersama berdasarkan serangkaian petunjuk yang diberikan. Setiap teka-teki hanya memiliki satu solusi unik, dan masing-masing dapat diselesaikan dengan menggunakan proses logis sederhana (yaitu tebakan terpelajar tidak diperlukan).



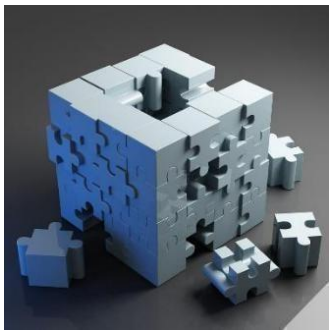
Gambar 2.2 Puzzle Logic

(Sumber: https://logic.puzzlebaron.com)

UNIVERSITAS Dinamika

2.5.2 Jigsaw Puzzle

Jigsaw Puzzle merupakan teka-teki ubin yang memerlukan perakitan. Puzzle berbentuk aneh saling terkait dan mosaiced buah, masing-masing biasanya memiliki sebagian dari gambar; ketika dirakit, mereka menghasilkan gambar yang lengkap.



Gambar 2.3 Puzzle Logic

(Sumber: https://bit.ly/3JZhF6i)

2.5.2 Mechanical Puzzle

Mechanical Puzzle adalah puzzle yang kepingnya saling berhubungan adalah teka-teki disajikan sebagai satu set potongan mekanis saling terkait di mana solusinya adalah untuk memanipulasi seluruh objek atau bagian dari itu. Salah satu teka-teki mekanik yang paling terkenal adalah Kubus Rubik , ditemukan oleh arsitek Hungaria Ernő Rubik pada tahun 1974. Teka-teki ini sebagian besar dirancang untuk satu pemain di mana tujuannya adalah agar pemain dapat melihat melalui prinsip objek.

Gambar 2.4 Puzzle Mechanical

(Sumber:https://bit.ly/3t5xMcy e.jpg)

UNIVERSITAS Dinamika

2.5.3 Construction Puzzle

Contruction Puzzle merupakan puzzle yang membangun (merakit) alat teknis. Ini mungkin objek stastis (seperti jembatan) atau objek mekanis (seperti mesin). Dalam arti yang lebih luas teka-teki konstruksi adalah teka- teki di mana Anda harus merakit satu set potongan tertentu dengan cara tertentu. Contoh teka-teki konstruksi jenis ini adalah teka- teki tongkat , banyak teka - teki ubin dan juga beberapa teka-teki mekanik.

Gambar 2.5 Puzzle Contruction

(Sumber: https://bit.ly/3F2aYwu)

UNIVERSITAS
Dinamika

2.5.4 Combination Puzzle

Combination Puzzle adalah teka-teki yang terdiri dari set potongan yang dapat dimanipulasi menjadi kombinasi yang berbeda oleh kelompok dari operasi . Banyak teka-teki tersebut teka-teki mekanik dari bentuk polyhedral , yang terdiri dari beberapa lapisan potongan bersama setiap sumbu yang bisa berputar secara independen satu sama lain. Secara kolektif dikenal sebagai teka-teki berkelok-kelok , pola dasar dari teka-teki semacam ini adalah Kubus Rubik.

Gambar 2.6 Combination Puzzle

(Sumber: bit.ly/3oVcviR)

2.6 Material Puzzle

A. Jenis Kayu Balsa

Pohon balsa adalah Tumbuhan ini berasal dari Amerika Selatan dengan nama ilmiah Ochroma *pyramidale*. Produsen terbesar kayu balsa di dunia berasal dari Ekuador, Papua Nugini dan Indonesia.

Dalam perdagangan kayu, kayu ini dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan tingkat kepadatannya, yaitu:

1. *Light* < 120 kg/m3 yang biasanya digunakan untuk aeromodelling.
2. *Medium 120-180 kg/m3 yang biasanya digunakan untuk keperluan komposit industry.*
3. *Heavy* >180 kg/m3 yang biasanya digunakan untuk pengganti kayu keras.

Gambar 2.7 Kayu Balsa

(Sumber: https://bit.ly/3HHq7VB)

B. Kayu Pinus

Kayu Pinus.merupakan jenis kayu khas daerah beriklim tropis seperti Indonesia. Jenis kayu pinus yang banyak dicari orang untuk dijadikan furniture atau mebel karena memiliki kualitas yang baik, biasa yang digunakan adalah pinus radiata dan pinus merkusi.

Yaitu:

1. Warna Krem
2. Tektur Terlihat Jelas
3. Lunak dan ringan

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 2.8 Kayu pinus

(Sumber: https://courtina.id/kayu-pinus)

C. MDF (Medium Density Fiberboard)

MDF adalah olahan kayu berupa papan terbuat dari serpihan kayu yang dipadatkan dengan temperatur suhu tinggi dan campuran resin. Kayu MDF memiliki permukaan yang halus dengan ikatan partikel-partikel kayu yang kuat serta beratnya cukup ringan.

1. Permukaan lebih halus dan rata
2. Mudah ditekuk
3. Memiliki ketebalan yang beragam

Gambar 2.9 Kayu MDF

(Sumber: https://rumahhokie.com)

D. Kayu Sungkai

Dimana diameter mencapai 50 cm. Batang lurus dan sedikit berlekuk dangkal, tidak memiliki banir dan ranting penuh dengan bulu halus. Kulit luar berrwarna kelabu atau sawo muda, beralur dangkal serta mengelupas kecil-kecil tipis.

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 3.0 Kayu Sungkai
(Sumber: https://courtina.id/kayu-sungkai)

2.7 Manfaat Puzzle Untuk Anak Usia Dini

Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat menyelesaikan puzzle salah satu pembangkit motifasi yang baru baginya. Berikut adalah beberapa manfaat yang didapatkan dari bermain puzzle:

1. Meningkatkan kemampuan berfikir dan konsentrasi belajar

   Dengan anak bermain puzzle, maka anak dapat melatih kemampuan otaknya untuk berfikir dan konsentrasi menyelesaikan potongan-potongan puzzle yang sedangdi pecahkan.

2. Melatih kesabaran

   Permainan ini juga turut membantu melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Puzzle merupakan salah satu permainan yang menarik bagi anak usia dini, karena memiliki warna dan bentuk yang beragam.

3. Meningkatkan keterampilan kognotif

   Puzzle merupakan salah satu permainan yang menarik bagi anak usia dini, karena pada dasarnya mereka menyukai bentuk dan juga warna yang menarik. Maka denganbermain puzzle, anak anda akan mencoba untuk memecahkan masalah.

4. Melatih Daya Ingat Anak

   Dengan bermain puzzle turut membantu melatih daya ingat anak karena anak turut mencari dan menghafal bagian yang belum terpasang agar terbagun puzzle yang utuh.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif adalah metode yang menekankan aspek pemahaman secara mendalam, yang berdasarkan fakta yang berada dalam lapangan. Menurut Sugiyono (2008) "Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah". Teknik yang akan digunakan dalam pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi. Untuk hasil penelitian dapat mengetahui fitur yang dapat dibuat.

3.1.1 Objek Penelitian

Pengembangan puzzle *construction* sebagai media mengenalkan huruf dan angka bagi anak usia 3-6 tahun adalah sebuah produk yang ditujukan untuk anak usiadini supaya dapat semangat belajar dan melatih kecerdasan motoriknya. Hal yang di teliti adalah Desain puzzle *construction*, ukuran, warna, dan material

3.1.2 Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan dijadikan objek penelitian yaitu PAUD Mutiari insani desa Sambirejo.

3.2 Model Kajian Penelitian

Model Kajian yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan model kajian. Model kajian sosial membantu anak anak untuk belajar.

UNIVERSITAS Dinamika

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan sistematisterhadap objek yang diteliti, serta percobaan pembuatan sebagai berikut:

1. Material
2. Ukuran Produk
3. Warna
4. Bentuk

3.3.1 Observasi

Metode observasi dalam pengumpulan data menggunakan teknik observasi partisipatif pasif. Dengan metode ini, peneliti akan mengumpulkan data berupa contoh ukuran puzzle, warna yang disukai anak usia dini, material puzzle, bentuk puzzle yang disukai anak.

Pengamatan yang dilakukan peneliti memusatkan perhatian terhadap suatu objek penelitian dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan sistematis serta percobaan pembuatan terhadap jenis puzzle yang ada dipasaran dan yang akan di teliti yaitu model dari meja, penggunaan tema puzzle contruction, serta material puzzle, bentuk puzzle, warna yang cocok untuk anak usia dini.

3.3.2 Wawancara

Peneliti akan menentukan beberapa narasumber untuk diwawancarai sebagai berikut:

A. Guru Pendidik Usia Dini

1. Apakah Contruction Puzzle dapat menbantu anak untuk lebih fokus dengan belajarnya?
2. Apakah Contruction Puzzle dapat membantu anak menghafalkan huruf dan angka?

B. Wali murid

1. Apakah Contruction Puzzle dapat meringankan ibu dalam mendampingi anak belajar?
2. Apakah Contruction Puzzle dapat mempermudah ibu dalam memperkenalkan huruf dan angka?

3.3.3 Studi Literatur

Dalam studi literatur ini peneliti mencari data guna menunjang penelitian tersebut berdasarkan wacana seperti: buku, jurnal, dan website.

Data-data yang diperlukan pada studi literatur ini meliputi: warna puzzle yang digunakan, ukuran puzzle, desain puzzle dan bentuk puzzle yang dapat disukai anak usia dini.

3.4 Teknik Analisi Data

Teknik analisis data yang akan dipakai dalam penilitan, merupakan teknik analisis Miles dan Huberman dengan membagi beberapa langkah :

3.4.1 Pengumpulan Data

Hasil pengumpulan data dari beberapa teknik observasi, wawancara dan studi literatur. Adapun data yang dikumpulkan adalah :

1. Jenis material
2. Ukuran puzzle
3. Warna
4. Bentuk

3.4.2 Reduksi Data

Peneliti akan merangkum, memilih dan memfokuskan pada penelitian dan teliti apa yang terjadi di lapangan.

UNIVERSITAS Dinamika

3.4.3 Penyajian Data

Peneliti akan menyajikan data yang setelah direduksi untuk dianalisis ulang dan melakukan tahap selanjutnya. Langkah terakhir dari proses pengumpulan data adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data. Pada dasarnya kesimpulan awal yang sudah diperoleh masih bersifat sementara dan kesimpulan tersebut akan berubah jika ditemukannya bukti-bukti yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Proses untuk mendapatkan bukti-bukti inilah yang dimaksud dengan verifikasi data. Proses verifikasi ini bermaksud untuk menguji kembali untuk menarik sebuah kesimpulan. Tinjauan ulang pada cacatan lapangan atau peninjauan kembali serta tukar pikiran diantara teman sejawat untuk mengembangkan "kesempatan intersubjektif", dengan kata lain makna yang muncul dari kata harus teruji kebenaraannya, kekuatannya, kecocokannya.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan Mengembangkan desain puzzle construction berdasarkan ukuran, warna, dan material puzzle material, bentuk warna yang akan diaplikasikan dalam perancangan karya. Peneliti mengobservasi ke taman kanak kanak atau taman bermain. Menyaksikan secara langsung saat anak usia dini belajar mengenal huruf dan angka dengan media puzzle. Anak anak belajar huruf dan angka dengan media puzzle dengan bermain. Anak anak semangat belajar karena media puzzle dari bentuk dan warnanya memberikan ketertarikan pada anak sehingga anak bersemangat pada belajar.

4.1 Hasil Temuan Data

4.1.1 Obvervasi

Penelitian dilakukan pada tanggal 16 November 2021 sampai 16 desember 2021 di Paud Mutiara Insani Trenggalek berlokasi di Sambirejo, Trenggalek, Jawa Timur Dari hasil observasi peneliti peneliti mendapatkan warna merah, kuning dan biru, data warna yang disukai anak adalah warna biru Material yang digunakan adalah MDF. Puzzle memiliki bentuk persegi panjang. Puzzle memiliki ukuran 35 cm x 25 cm, puzzle berbentuk persegi panjang yang bahan menggunakan bahan kayu ukuran 35 cm x 25 cm.

4.1.2 Hasil Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada pihak guru PAUD dan pihak orang tua berikut wawancara:

4.1.3 Pendidik (Guru Paud Mutiara Insani)

Dalam penelitihan peneliti melibatkan ibu guru pendidik sebagai pendidik anak usia dini:

1. Pada anak usia dini biasanya dalam pembelajaran huruf dan angka melalui bermain
2. Bisa menggunakan peraga puzzle huruf dan angka, peraga kartu, serta benda benda yang ada di sekitar
3. Guru menyediakan alat-alat peraga yang akan digunakan dalam pembelajaran agar anak anak lebih tertarik dan bersemangat.
4. Semua aktifitas pembelajaran melalui bermain dan bernyanyiuntuk anak usia dini
5. Bahan yang dipakai untu pembuatan puzzle menggunakan kayu MDF dan tidak membahayakan anak usia dini
6. Dari hasil observasi terlihat bahwa anak-anak usia dini menyukai permainan puzzle sehingga diperlukan permainan puzzle construction yang dapat menumbuhkan semangat pada anak-anak.

4.1.4 Wali Murid

Wawancara kedua dilakukan oleh peneliti bersama salah satu wali murid:

1. Anak-anak bersemangat untuk belajar huruf dan angka ketika ada media berupa puzzle.
2. Anak menjadi aktif karena belajarnya menyenangkan.
3. Puzzle huruf dan angka mampu menumbuhkan semangat belajar anak usia dini.
4. Anak-anak betah dalam pembelajaran karena tidak monoton.

4.1.5 Studi Literatur

Peneliti akan melakukan studi literatur juga menemukan data yang sama dengan data yang ditemukan saat wawancara yakni ukuran puzzle berukuran 35 cm x 25 cm, peneliti menggunakan kayu MDF, cat kayu karena kedap air, harga terjangkau dan varian warna yang beragam dan engsel pintu kupu-kupu Peneliti membutuhkan engsel pintu kupu-kupu ukuran kecil untuk menggabungkan dua papan puzzle gagang peneliti menggunakan gagang dengan tujuan agar pengguna dapat membawa produk dengan mudah.

UNIVERSITAS Dinamika

4.2 Proses Analisa Warna

4.2.1 Analisa Warna

Setiap warna memiliki arti tersendiri. Lihat Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Analisa Warna

	Warna	Arti
1	Merah	Karakter yang pemberani, kuat, tegas, dan memiliki semangat
2	Kuning	Sebuah perasaan bahagia seseorang, semangat, keceriaan, kehangatan, dan optimisme juga percaya diri
3	Biru	Membuat pemikiran menjadi jernih, menggambarkan kelembutan
4	Hijau	Keseimbangan, ketenangan, perdamaian, sopan, dan dewasa
5	Ungu	Kesetiaan, kepuasan, menark perhatian.
6	Orange	Hangat, bersemangat, simbol petualangan, optimisme, percaya diri.
7	Merah muda	Lemah lembut

Dari analisa warna tersebut, maka peneliti memilih warna warna yang cerah, dan agak mencolok untuk anak anak sehingga dapat menarik untuk dimainkan siswa paud.

4.2.2 Analisa Harga

Tujuan dari analisa harga agar produk yang peneliti rancang sesuai dengan target pasar. Range harga dari produk *Puzzle Contruction* yaitu sekitar Rp 50.000 sampai 70.000. Sehingga produk *Puzzle Contruction* dapat bersaing dengan pasar

4.2.3 Analisa Pasar

Analisa Pasar dilakukan agar produk mendapatkan peluang pasar yang tepat sehingga akan didapatkan sasaran konsumen yang sesuai. Analisa pasar mencakup target pasar, lokasi pemasaran dan pangsa pasar sehingga produk dapat diterima oleh pasar dan berkembang seiring waktu. Dalam analisa pasar dilakukan pendekatan pendekatan sebagai berikut:

UNIVERSITAS Dinamika

Tabel 4.2 Analisa Pasar

No	Segmentasi	Keterangan
1	Demografis	1. Pengembangan puzzle *construction* sebagai media mengenalkan huruf dan angka bagi anak usia 3-6 tahun 2. Umur 3-6 Tahun (anak usia dini) 3. Umur 25-50 (wali Murid sebagai pendamping anak usia dini) 4. Jenis kelamin adalah laki laki dan perempuan Semua lapisan ekonomi
2	Geografis	Di wilayah Indonesia
3	Psikografi	Produk ini ditujukan untuk PAUD dan TK yang mengincar anak usia dini

4.2.4 Analisa Biaya Produksi

Untuk biaya produksi yang diperlukan adalah Tabel 4.3 Analisa Harga.

Tabel 4.3 Analisa Harga

No.	Material	Harga	Harga per pcs
1	Kayu	Rp. 70.000	Rp. 5.850
2	Cat	Rp. 70.000	Rp. 4.650
3	Lem kayu	Rp. 10.000	Rp. 2.000
4	Engsel Kupu kupu	Rp. 5.000	Rp. 5000
5.	Tinner	Rp. 25.000	Rp. 1.650
6.	Pegangan	Rp. 1500	Rp. 1.500
7.	Plastik Mica	Rp. 35.000	Rp. 3.500
	Total		Rp. 24.150

UNIVERSITAS Dinamika

4.2.5 Analisa Harga Jual

Tujuan dari analisa harga jual yaitu agar peneliti dapat memperkirakan keuntungan yang dihasilkan dari modal biaya pada proses produksi.

1. Biaya Produksi 1 Unit Puzzle Contruction Rp. 24.150
2. Mark Up 60% = Rp 14.490
3. Rp 24.150+ 14.490

Jadi harga jual Puzzle Contruction untuk 1 unit = Rp. 38.640.

4.2.6 Analisa Bentuk

Analisa bentuk dilakukan untuk menentukan gaya desain apa yang sesuai dengan konsep yang akan diaplikasikan pada produk. Peneliti memilih analisa bentuk berdasarkan kenyamanan anak belajar dan kekuatan barang.

Tabel 4.4 Analisa Produk

Bentuk	Kemudahan Diproduksi	Biaya Produksi Murah	Keindahan	Kekuatan	Total
Ellips	2	2	1	2	7
Persegi panjang	4	4	4	4	16
Bulat	2	4	3	1	11
Segitiga	2	1	3	2	8
Keterangan: skor 1-4					
1 merupakan nilai terendah			4 merupakan nilai tertinggi		

Berdasarkan tabel diatas maka peneliti akan memilih bentuk persegi panjang, bangun datar yang akan peneliti pilih adalah persegi panjang, karena mudah dibawa anak.

4.2.7 Analisa Proses Produksi

Berikut ini proses pembuatan produk dari proses pengolahan, sampai dengan proses finishing :

A. Proses Pembuatan Stiker

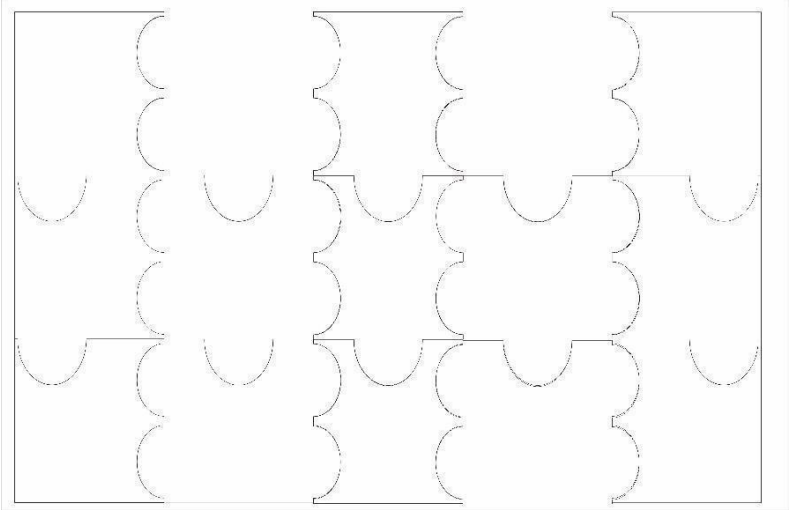
Langkah pertama yaitu Pembuatan gambar stiker untuk ditempelkan ke puzzle

Gambar 3.4 Gambar Sketsa

UNIVERSITAS Dinamika

B. Proses Pembuatan Pola Puzzle

Langkah Kedua adalah pembuatan pola untuk membuat puzzle



Gambar 3.2 Pembuatan Pola Puzzle

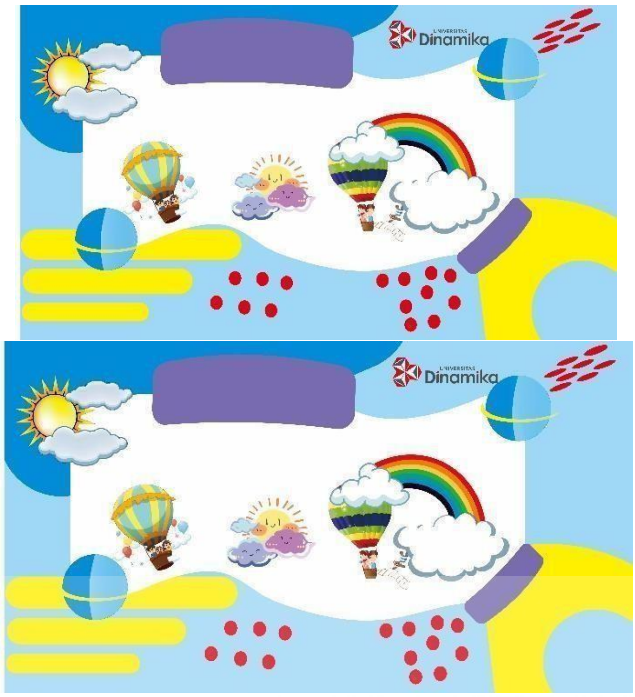
C. Penempatan Puzzle

Belakang meja dihaluskan dan di beri ruang untuk penempatan puzzle.

Gambar 3.3 Penempatan Puzzle

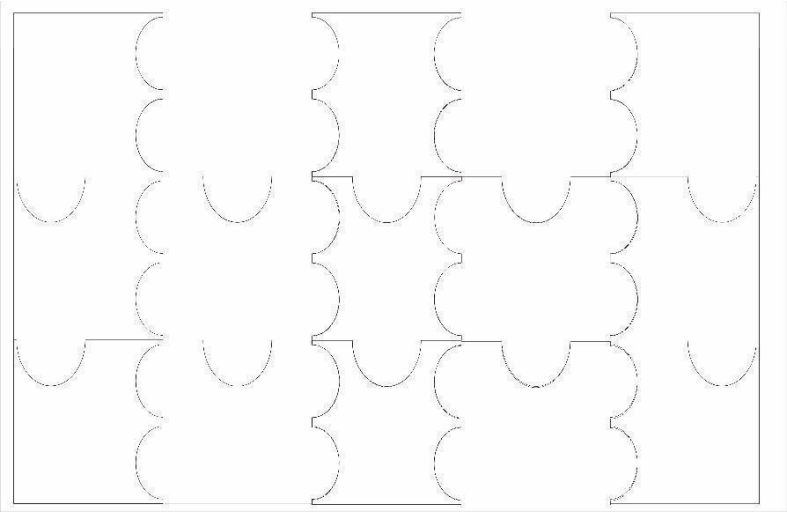
UNIVERSITAS Dinamika

D. Gambar Sketsa



Gambar 3.4 Gambar Sketsa Stiker

E. Gambar Teknik



Gambar 3.5 Gambar Teknik Pola Pemotongan Puzzle

UNIVERSITAS Dinamika

F. Gambar 3D

Gambar 3.6 Gambar 3D

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil yang diperoleh selama penelitihan tentang pengembangan media puzzle contruction sebagai media pengenalan huruf dan angka pada anak usia 3 - 6 tahun diantaranya:

1. Dari anak, anak lebih kreatif dan bersemangat didalam pembelajan huruf dan angka. Motorik anak bisa berkembang dengan baik karena belajar melalui bermain
2. Dari bahan puzzle, memberikan kenyamanan untuk anak karena terbuat dari bahan yang lembut, ringan dan tidak membahayakan anak
3. Dari warna, pewarnaan puzzle yang berwarna warni menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan anak untuk mempelajari huruf dan angka.
4. Dari bentuk, bentuk puzzle huruf dan angka yang berbeda beda menimbulkan kenyamanan dan anak tidak bosan untuk belajar.
5. Media puzzle huruf dan angka mampu memberikan kepada anak kesenangan dan belajar dengan riang gembira.

5.2 Saran

Saran yang didapat dari penelitihan puzzle contruction sebagai media pengenalan huruf dan angka pada anak usia 3-6 tahun diantaranya:

1. Bahan pemilihannya harus menciptakan kenyamanan pada diri anak.
2. Warna yang digunakan harus lebih bervariasi sehingga anak lebih tertarik dalam pembelajaran.
3. Model puzzle harus lebih bervariasi agar anak lebih semangat belajar

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Candra Haekal. 2013, 6 jenis kayu yang sering digunakan untuk bahan furniture, https://rimbakita.blogspot.com

Dr. Khadijah, M. Ag, Nurul Amelia M.Pd, Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori dan Praktik, Prenada Media

Jenis jenis paud – kelembagaan PAUD Indonesia, 2015. Internet, https://www.paud.id/jenis-jenis-layanan-paud-kelembagaan-paud/PAUD Jateng

Nina Veronica, Lutfiah Lutfiah. 2019. Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Puzzle pada Anak TK B, Universitas Muhammadiyah Surabaya

Nurul Arifiyanti. 2021 Urutan pengembangan motorik anak usia dini, Sabyan PAUD Portal Berita dan Konten Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Indonesia

Pustaka PAUD. 2016, Definisi Permainan Dan Manfaat Bermain Bagi Pembelajaran Anak. https://pustakapaud.blogspot.com

Raden Ernasthan Budi Prasetyo1, I Nyoman Suyasa2, Eko Sri Haryanto3. 2017. Kajian Aksesibilitas Dan Ergonomi Pada Mebel Paud Al Abidin Surakarta, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta.

Stella maris. 2019. Internet. Pengertian Pendidikan anak usia dini (PAUD). Stella Maris school of future entrepreneurs

UNIVERSITAS Dinamika

LAMPIRAN

a. Lampiran 1 Biodata Peneliti

Biodata Peneliti

Nama	: Gresta Nanda Adji Prabangga
Tempat/Tanggal Lahir	: Trenggalek, 27 Januari 1999 Jenis
Kelamin	: Laki-laki
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Alamat	: RT 26 RW 12 Ds. Ngadirenggo, Pogalan,Trenggalek, Jawa Timur, 66371
Hobi	: Membaca Novel
No. Telp / HP	087807039993
E-mail	: nandagrsta@gmail.com

Riwayat Pendidikan SD

Tahun Lulus	2011
Nama Institusi	: SDN 2 SAMBIREJO, Trenggalek Jawa Timur

SMP

Tahun Lulus	2014
Nama Institusi	: SMPN 3 TRENGGALEK
Alamat Institusi	: Jl. KH Hasyim Ashari, Kota Trenggalek Jawa Timur

SMA

Tahun Lulus	:	2017
Nama Institusi	:	SMAN 2 TRENGGALEK

UNIVERSITAS Dinamika

b. Lampiran 2 Plagiasi

PENGEMBANGAN PUZZLE CONSTRUCTION

ORIGINALITY REPORT

30%	29%	5%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.dinamika.ac.id Internet Source	16%
2	www.kosngosan.com Internet Source	2%
3	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	2%
4	liaamalia2697.blogspot.com Internet Source	2%
5	www.sehatq.com Internet Source	2%
6	foreibanjarbaru.or.id Internet Source	1%
7	www.icreate.id Internet Source	1%
8	adoc.pub Internet Source	1%
9	www.fokuslensa.com Internet Source	1%
10	www.paud.id Internet Source	1%
11	peraturan.bpk.go.id Internet Source	1%
12	niterock.blogspot.com Internet Source	1%
13	docplayer.info Internet Source	1%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		

UNIVERSITAS Dinamika

c. Lampiran 3 Kartu Bimbingan

UNIVERSITAS DINAMIKA SURABAYA

Jl. RAYA KEDUNG BARUK No. 98 – SURABAYA, Telp. (031) 8721731 . Fax. (031) 8710218

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR

N a m a : GRESTA NANDA ADJI PRABANGGA
N I M / Program / Jurusan : 17420200013 / S1 / DESAIN PRODUK
Dosen Pembimbing : 1. HARDMAN BUDIARJO
2. DARWIN YUWONO RIYANTO
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN PUZZLE CONSTRUCTION SEBAGAI MEDIA MENGENALKAN HURUF DAN ANGKA BAGI ANAK USIA 3-6 TAHUN

No.	Tanggal	Masalah / Topik	Paraf Dosen
1.	22/09/2021	Konsultasi Proposal	
2.	03/10/2021	Konsultasi Proposal	
3.	07/10/2021	Konsultasi Pendahuluan	
4.	16/10/2021	Konsultasi Bab I	
5.	21/10/2021	Konsultasi Bab II	
6.	26/10/2021	Konsultasi Bab III	
7.	31/10/2021	Revisi Penulisan	
8.	02/11/2021	Sidang Proposal	

Surabaya, 16 Desember 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Digitally signed by Darwin Y. Riyanto
Date: 2021.09.24 16:33:38 +07'00'

Catatan :

- **Kartu ini harus dibawa pada saat bimbingan dan diserahkan pada saat daftar ujian Tugas Akhir**
- **Syarat untuk daftar ujian TA minimal telah melakukan Konsultasi 8 kali**

(Kartu bimbingan di *Cetak Menggunakan Kertas Buffalo Warna Putih A4*)

d. Lampiran 4 Kartu Seminar

UNIVERSITAS DINAMIKA

Kampus I : Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya , Telp. (031) 8721731
Kampus II : Jl. Kutisari 66 Surabaya, Telp. (031) 8413889

==========

KARTU KEGIATAN MENGIKUTI SEMINAR TUGAS AKHIR

NAMA : Gresta Nanda Adji Prabangga

NIM : 17420200013

PROGRAM : S1 Desain Produk

No.	SEMINAR TUGAS AKHIR			TGL. SEMINAR	TTD DOSEN PEMBIMBING
	JUDUL	NAMA PANELIS	NIM		
1.	DESAIN PENGEMBANGAN PRODUK RAK TANAMAN HIDROPONIK DENGAN TEKNOLOGI GROW LIGHT UNTUK KEBUTUHAN RUMAH TANGGA KELAS MENENGAH ATAS STUDI KASUS PERUMAHAN YKP SURABAYA	Muhammad Nizar	18420200002	1 oktober 2021	
2.	Desain Produk Tas Mini Berisi Selimut Yang Dapat Disesuaikan Dengan Kondisi Tas Utama Untuk Para Traveler	Tommy Chandra	17420200015	6 Oktober 2021.	
3.	PENGEMBANGAN PRODUK TAS RANSEL MULTIFUNGSI DENGAN MOTIF SHIBORI	Yulia Christine Pandary	18420200001	19 Oktober 2021	
4.	PERANCANGAN DESAIN PRODUK MAINAN EDUKASI ANAK USIA 3-6 TAHUN BERKONSEP MULTIPLAYERMULTIAGED DENGAN METODE PEMBELAJARANMONTESSORI UNTUK MELATIH MOTORIK HALUS STUDI KASUS: ADNI ISLAMIC MONTESSORI SURABAY	Rizka Aulia Khoirunnisa	18420200019	1 november 2021	
5.	PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK ECO-DESAIN KURSI POUFFE DENGAN METODE MENGGUNAKAN LIMBAH BAN BEKAS	Abdullah Zarkasyi	16420200012	9 november 2021	
6.	PERANCANGAN JAKET PRIA DENGAN MEMANFAATKAN SISTEM MODULAR	Moch Rifky Ghifari	16420200031	25 November 2021	
7.	Perancangan Bumper Depan Pada Kendaraan	Dedy Ali Maulana	17420200016	15	

	Bus Dengan Menggunakan Sistem Hidrolis			Desember 2021	
8.	DESAIN BACKPACK CHAIR UNTUK MANCING	Miftachul Affani	16420200015	12 november 2021	
9.	Desain Produk Batik Kombinasi dengan Motif Kontemporer Berbasis Budaya Lokal Jombang	Nabila Ali	17420200014	29 Oktober 2021	
10.	Pengembangan Desain Produk Waist Bag dengan Tambahan Pegangan untuk Penumpang Ojek Online	Muhammad Ilham Fatoni	16420200018	29 Oktober 2021	

Catatan : - Kartu Seminar harap dibawa setiap mengikuti Seminar TA
- Digunakan sebagai syarat Daftar Ujian ugas Akhir (**Minimal 10 kali**)

UNIVERSITAS Dinamika