

DAFTAR ISI

Perancangan Media Edukasi Interaktif Berbasis Permainan untuk Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini (4-5 Tahun).....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	1
DAFTAR LAMPIRAN	2
ABSTRAK	3
<i>ABSTRACT</i>	4
BAB 1 PENDAHULUAN.....	5
1.1. Latar Belakang	5
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Perancangan	6
1.4. Manfaat Perancangan.....	6
1.5. Batasan Masalah	6
1.6. Metode Penelitian.....	6
BAB 2 STUDI LITERATUR	9
2.1 Peneliti Terdahulu	9
2.2 Karakteristik Anak Usia Dini (Usia 3–5 Tahun)	9
2.3 Pentingnya Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini	10
2.4 Pendidikan Pada Anak Usia Dini	12
2.5 Teori Pembelajaran Berbasis Permainan (<i>Play Based Learning</i>)...	14
2.6 Alat Permainan Edukatif (APE).....	14
2.7 <i>Board Game</i>	26
2.8 Warna	29
BAB 3 STUDI LAPANGAN	31
3.1. Observasi PAUD.....	31
3.2. Pembagian Kelas	32
3.3. Capaian Pembelajaran Penguatan Literasi.....	33

3.4.	Metode Pembelajaran	33
3.5.	Teknik Analisis Data	33
3.6.	Produk Eksisting	37
BAB 4	ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN.....	41
4.1.	User Persona	41
4.2.	Analisis Kriteria Perilaku Anak Ketika Dikelas	42
4.3.	Analisis Kriteria Pembelajaran Peserta Didik PAUD	44
4.4.	Analisis Material	45
4.5.	Analisis Warna	46
4.6.	Analisis Capaian Pembelajaran Huruf.....	47
4.7.	Konsep Perancangan	48
4.8.	Moodboard	49
BAB 5	VISUALISASI KARYA	50
5.1.	Sketsa.....	50
5.2.	<i>Development Sketches</i>	51
5.3.	Final Desain	55
5.4.	Final Produk.....	57
5.5.	Skenario Bermain dan User Testing.....	58
5.6.	Logo	59
BAB 6	KESIMPULAN DAN SARAN	61
6.1	Kesimpulan	61
6.2	Saran	61
	DAFTAR PUSTAKA.....	62
	LAMPIRAN.....	65