

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Batasan Penelitian	8
1.6 Kerangka Pemikiran	9
BAB 2	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Generasi Alfa.....	10
2.1.1 Fenomena Generasi Alfa.....	10
2.1.2 Dampak Gawai.....	12
2.1.3 Konsep Komunikasi Anak	12
2.2 Perkembangan Anak Usia 9-10 Tahun.....	13
2.2.1 Perkembangan Kognitif Anak.....	14

2.2.2	Perkembangan Psikososial	14
2.3	Kajian Subjek Bahasa Jawa Anak Usia 9-10 Tahun	15
2.4	Gamifikasi	17
2.5	Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa.....	18
2.5.1	Meningkatkan Minat Anak Untuk Bermain dan Belajar	19
2.5.2	Manfaat Kerjasama dalam Permainan	21
2.6	Permainan Ular Tangga Sebagai Media Interaktif	21
2.7	Perancangan.....	21
2.7.1	Desain Grafis	22
2.7.2	Teori Warna	23
2.7.3	Kemampuan Mengenal Warna dalam Membentuk Struktur Kognitif Anak	24
2.7.4	Tipografi.....	25
2.7.5	Layout	26
2.8	Penelitian Terdahulu.....	27
BAB 3	29
METODE PENELITIAN	29
3.1	Jenis Penelitian	29
3.2	Metode Penelitian	29
3.3	Teknik Pengumpulan Data	30
3.3.1	Observasi.....	31
3.3.2	Wawancara.....	31
3.3.3	Kuisisioner.....	32
3.4	Instrumen Penelitian.....	32
3.5	Prosedur Penelitian.....	33

3.6	Kerangka Penelitian	36
BAB 4	37
DATA DAN PERANCANGAN	37
4.1	Hasil Observasi	37
4.2	Hasil Wawancara	38
4.3	Hasil Kuisisioner	42
4.4	Hasil Analisis Data	43
4.5	Perancangan	44
4.5.1	Pengembangan Permainan Ular Tangga.....	45
4.5.2	Kuis Bahasa Jawa	46
4.5.3	Elemen Visual.....	51
4.5.4	Sketsa.....	55
4.5.5	Desain	56
4.5.6	Media Pendukung	70
BAB 5	78
KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	87