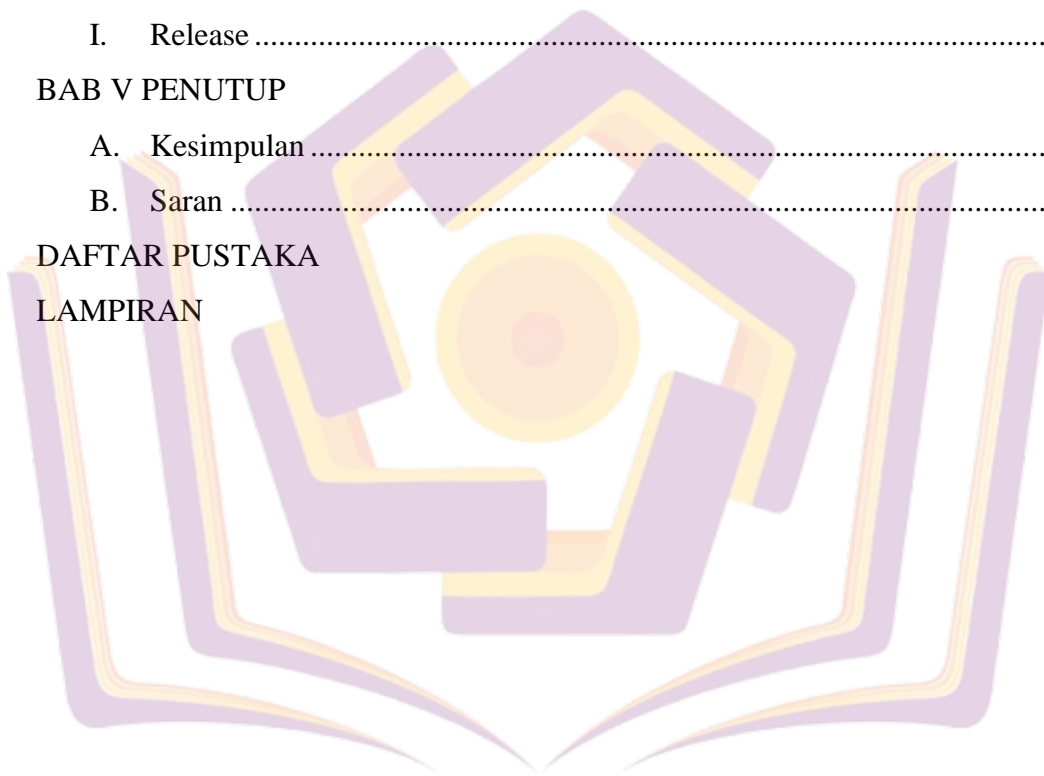


DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|-------|
| HALAMAN SAMBUTAN | i |
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| HALAMAN MOTTO | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvi |
| INTISARI..... | xvii |
| <i>ABSTRACT</i> | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 7 |
| C. Batasan Masalah | 7 |
| D. Tujuan Penelitian | 7 |
| E. Manfaat Penelitian | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori..... | 10 |
| B. Penelitian Sebelumnya..... | 15 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 20 |
| B. Metode Pengumpulan Data..... | 20 |
| C. Alat dan Bahan Penelitian..... | 22 |
| D. Konsep Penelitian | 23 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | |

| | |
|--------------------------------|----|
| A. Identifikasi Masalah..... | 29 |
| B. Pengumpulan Data | 30 |
| C. <i>GDLC</i> | 31 |
| D. <i>Initiation</i> | 31 |
| E. <i>Pre-Production</i> | 34 |
| F. <i>Production</i> | 39 |
| G. <i>Testing</i> | 45 |
| H. <i>Beta Testing</i> | 47 |
| I. Release | 51 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 53 |
| B. Saran | 54 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1peneltian sebelumnya..... | 18 |
| Tabel 4. 1Tabel Storyboard..... | 36 |
| Tabel 4. 2Tabel Aset | 38 |
| Tabel 4. 3Rencana Pengujian Alpha | 45 |
| Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Alpha | 46 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. 1 Grafik penggunaan hanphone anak usia dini Tahun 2020 | 4 |
| Gambar 3. 1 Flowchart..... | 24 |
| Gambar 3. 2 Tahapan GDLC | 25 |
| Gambar 4. 1 Flowchart Gamplay | 35 |
| Gambar 4. 2 Splash Screen | 36 |
| Gambar 4. 3 Main menu..... | 36 |
| Gambar 4. 4 Games..... | 36 |
| Gambar 4. 5 Knowledge | 36 |
| Gambar 4. 6 Quiz | 37 |
| Gambar 4. 7 Quiz In-Game..... | 37 |
| Gambar 4. 8 Logo | 38 |
| Gambar 4. 9 Iconic Karakter..... | 38 |
| Gambar 4. 10 Learning | 38 |
| Gambar 4. 11 Games..... | 38 |
| Gambar 4. 12 Animal..... | 38 |
| Gambar 4. 13 Asset Drag and Drop..... | 39 |
| Gambar 4. 14 Background | 39 |
| Gambar 4. 15 Background | 39 |
| Gambar 4. 16 Alphabet..... | 39 |
| Gambar 4. 17 Skor | 39 |
| Gambar 4. 18 Button | 39 |
| Gambar 4. 19 Membuat Project Baru Melalui Unity..... | 40 |
| Gambar 4. 20 Membuat Scene | 41 |
| Gambar 4. 21 Scene Yang Dibuat..... | 41 |
| Gambar 4. 22 Proses Mengimport Aset..... | 42 |
| Gambar 4. 23 Folder Aset..... | 42 |
| Gambar 4. 24 Pembuatan Scene Menu | 43 |
| Gambar 4. 25 Pembuatan Scene Menu | 44 |
| Gambar 4. 26 Pembuatan Scene Quiz..... | 44 |

Gambar 4. 27 Pembuatan Scene Drag and Drop..... 45
Gambar 4. 28 Grafik Hasil Pre-Test Dan Post-Test..... 51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Kuisisioner

Lampiran 3. Dokumentasi

Lampiran 4. Manual Book

