

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA	iii
ABSTRACT	v
INTISARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah.....	5
1.3 Keaslian penelitian.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 <i>Digital Game Based Learning</i>	12
2.2.2 Digital Game Based Learning pada Komputer dan Perangkat Mobile.....	15
2.2.3 <i>Game Design Patterns</i>	16
2.2.4 Matematika Anak Usia Dini.....	18
2.2.5 Pertanyaan Penelitian	24
BAB III METODOLOGI	25
3.1 Alat dan Bahan.....	25
3.2 Jalannya Penelitian.....	25
3.3 Studi Literatur	27
3.4 Pengumpulan Data	28
3.4.1 Menentukan <i>Game</i>	28
3.4.2 Menentukan <i>Game Design Patterns</i>	30
3.4.3 Menentukan Konten Pembelajaran Matematika	30
3.5 Perancangan Analisis <i>Game</i>	31
3.5.1 Analisis Struktural.....	31
3.5.2 <i>Play Testing</i>	32
3.5.3 Memetakan <i>Game Design Patterns</i> dan Konten Matematika Anak	33
3.6 Rancangan Penulisan Hasil Analisis.....	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil	36
4.1.1 <i>Game Design Pattens</i> pada DGBL Matematika Anak.....	36
4.1.2 Analisis <i>Game Design Patterns</i> dan Konten Matematika	40
4.2 Pembahasan.....	45
4.2.1 Pola Umum.....	46
4.2.2 Pola Khusus: <i>Game Menu</i>	59
4.2.3 Pola Khusus: <i>Gameplay</i>	65
4.2.4 Pola Khusus: <i>Game Goals</i>	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	L-1
A. Studi Kasus	L-1
A.1 Studi Kasus 1: Marbel Learn to Count	L-1
A.2 Studi Kasus 2: 123 Numbers	L-3
A.3 Studi Kasus 3: Baby Panda Learning Numbers.....	L-5
A.4 Studi Kasus 4: Endless Numbers	L-8
A.5 Studi Kasus 5: Learning Numbers for Kids.....	L-10
B. Analisis <i>Play Testing</i> Sesuai Studi Kasus	L-13
B.1 Studi Kasus 1: Marbel Learning to Count	L-13
B.2 Studi Kasus 2: 123 Numbers.....	L-14
B.3 Studi Kasus 3: Baby Bus Learning Numbers	L-15
B.4 Studi Kasus 4: Endless Numbers	L-16
B.5 Studi Kasus 5: Learning Numbers for Kids.....	L-17
C. Identifikasi Game Design Patterns	L-18