

GAMBAR

4.1 Logo Halaman 14



Gambar ini menunjukkan logo permainan

4.2 Grid Logo Halaman 15



Gambar ini menunjukkan grid pada logo

4.3 Area Kosong pada Logo Halaman 15




Gambar ini menunjukkan area kosong pada logo







4.4 Ukuran minimum pada logo halaman 16



Gambar ini menunjukkan ukuran minimum pada logo

4.5 Warna Resmi Logo Halaman 16



	c	m	y	k
	0	60	100	0
	0	0	0	100
	0	0	0	90
	0	0	0	80
	0	100	100	0
	0	40	65	35

Gambar ini menunjukkan warna resmi logo dalam CMYK

4.6 Kartu Halaman 16



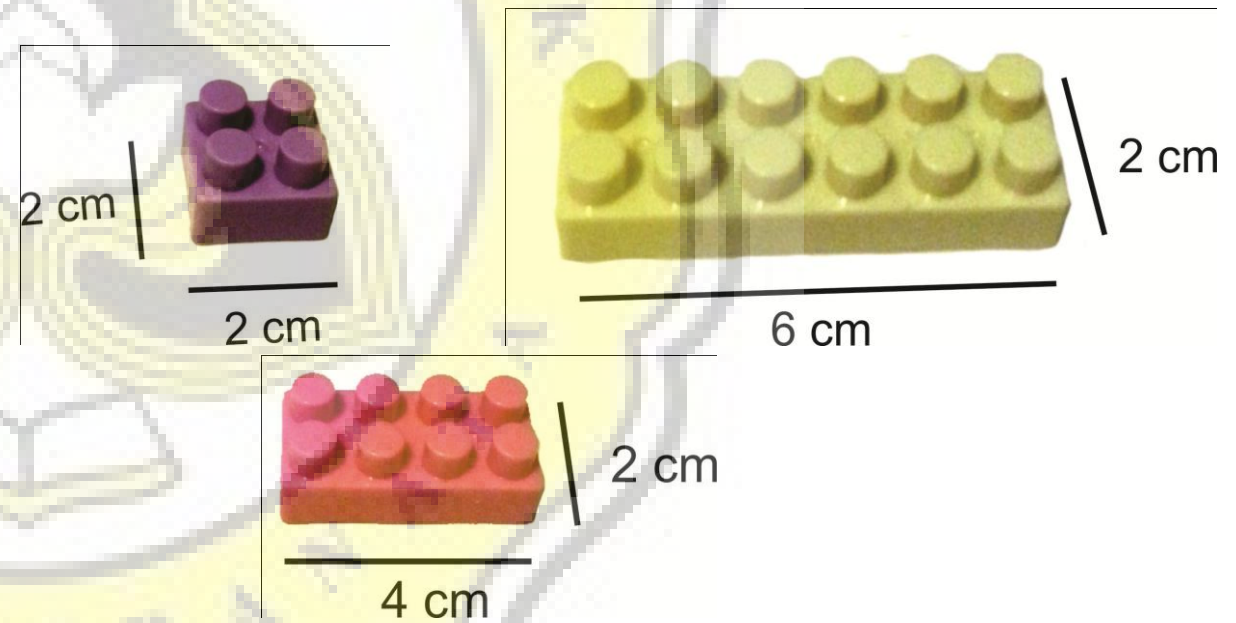
Gambar ini menunjukkan desain kartu yang akan digunakan

4.7 Desain papan Halaman 17



Gambar ini menunjukkan desain papan dan ukurannya

4.8 Bentuk dan Ukuran Lego Halaman 17



Gambar ini menunjukkan ukuran lego yang akan digunakan

4.9 Desain Stiker Halaman 18



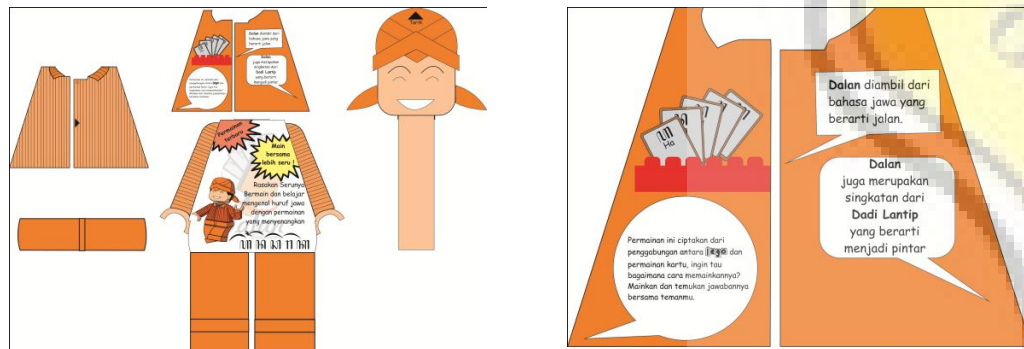
Gambar ini menunjukkan beberapa desain stiker yang akan digunakan

4.10 Desain Pin Halaman 18



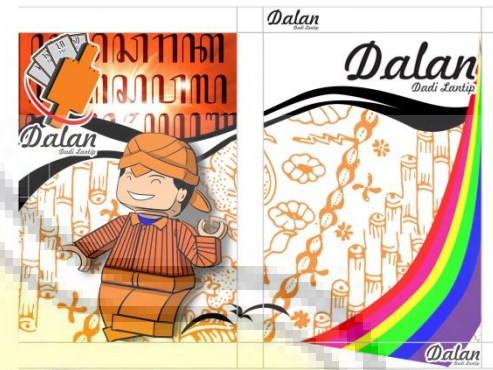
Gambar ini menunjukkan desain pin yang akan di cetak

4.11 Desain Brosur Halaman 18



Gambar ini menunjukkan desain brosur yang akan di cetak

4.12 Desain tempat kartu halaman 19



Gambar ini menunjukkan desain tempat kartu

4.13 Kartu Halaman 19



Gambar ini menunjukkan kartu dengan keterangan ukuran ,bahan dan teknik mencetak

4.14 Tempat kartu Halaman 19



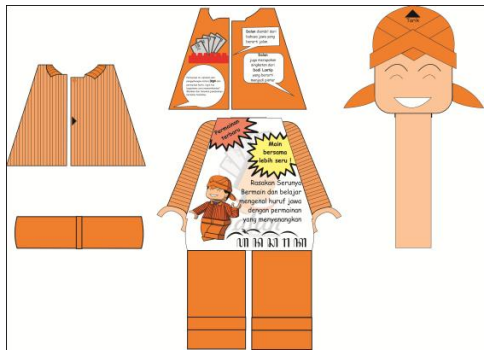
Gambar ini menunjukkan tempat kartu dengan keterangan ukuran ,bahan dan teknik mencetak

4.15 Pin Halaman 19



Gambar ini menunjukkan pin dengan keterangan ukuran ,bahan dan teknik mencetak

4.16 Brosur Halaman 19



Gambar ini menunjukkan brosur dengan keterangan ukuran ,bahan dan teknik mencetak

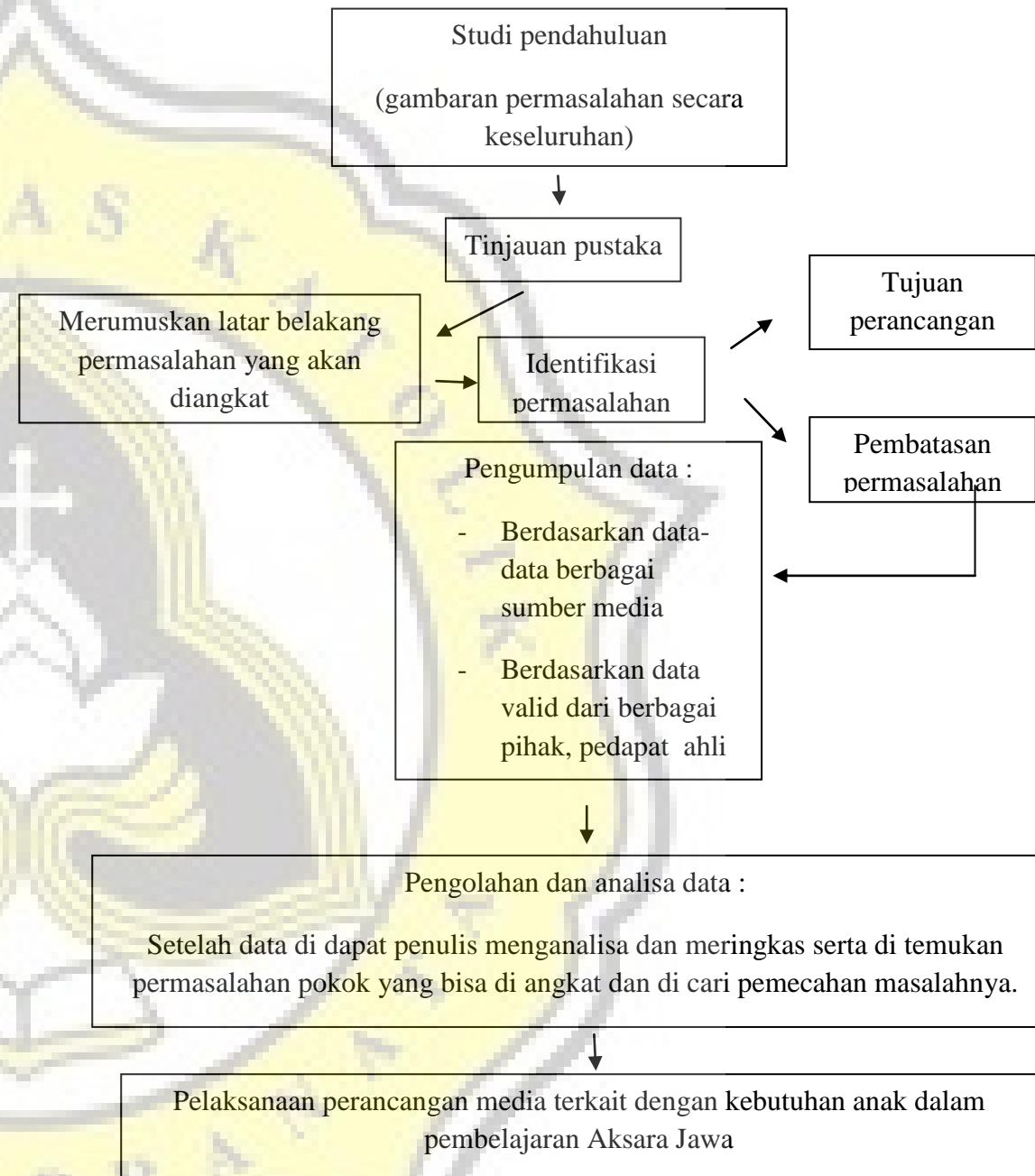
4.17 Stiker Halaman 20



Gambar ini menunjukkan stiker dengan keterangan ukuran ,bahan dan teknik mencetak

TABEL

Tabel 1 Metode Pemecahan Masalah Halaman 2



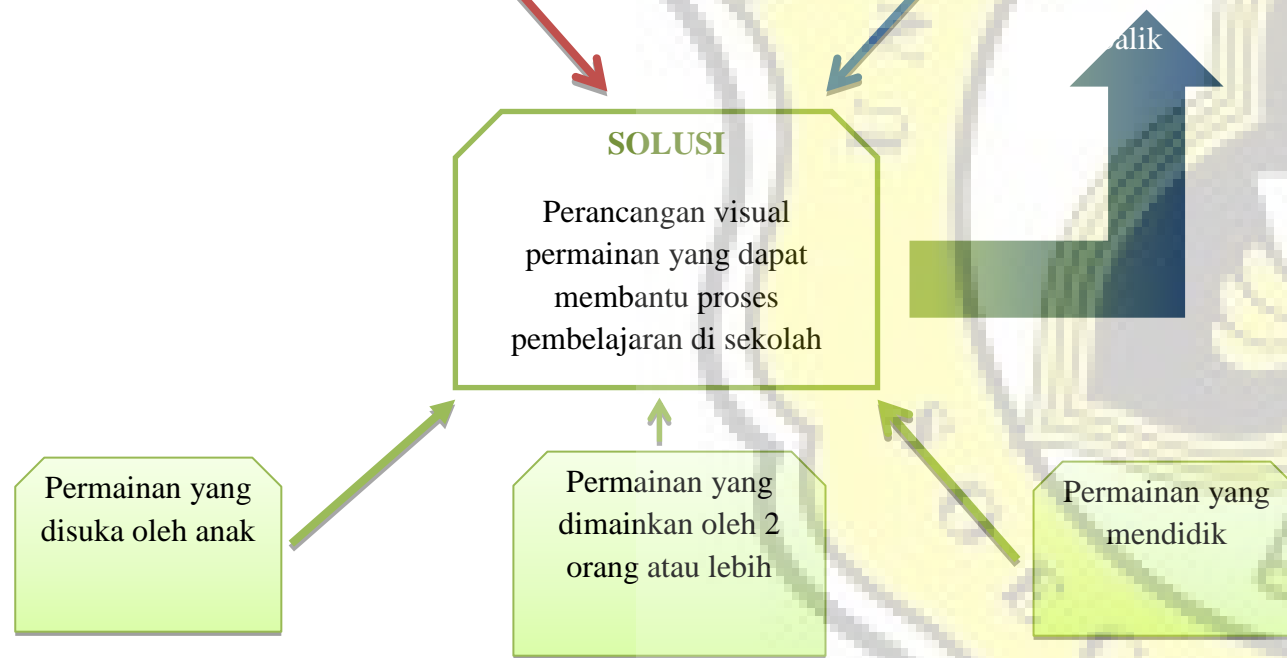
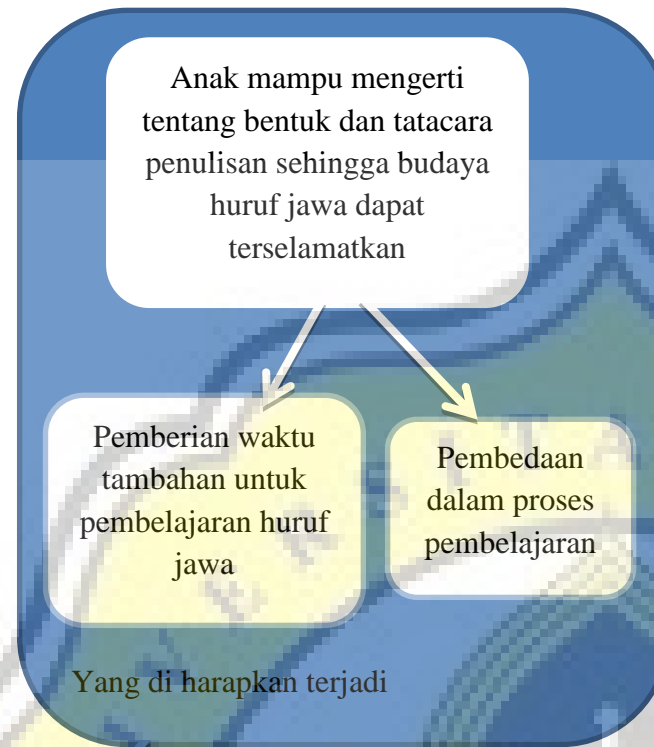
Tabel 2 Kerangka Berfikir Halaman 3



Fenomena yang terjadi saat ini


Tabel 3 Kurikulum Pembelajaran Halaman 6

Kelas	Pembelajaran Membaca dan Menulis Huruf Jawa
3	Membaca dan Menulis kalimat sederhana berharuf jawa
4	Membaca dan Menulis huruf jawa menggunakan <i>sandhangan swara</i> (<i>wulu, suku, pepet, taling, tarung</i>)
5	Membaca dan Menulis kalimat sederhana berharuf jawa yang menggunakan <i>pasangan</i>
6	Membaca dan Menulis kalimat berharuf jawa
7	Membaca dan Menulis paragraf sederhana berharuf jawa
8	Membaca dan Menulis dua paragraf berharuf jawa
9	Membaca dan Menulis dengan menerapkan <i>angka jawa</i>



Tabel 4 Studi Komparasi Halaman 9

Judul Permainan	Judul	Kelebihan	Kekurangan
	Scrabble	Mengajarkan bahasa inggris karena kita hidup di Indonesia, Membuat kita berinteraksi dengan sesame karena permainan ini dimainkan lebih dari 1 orang	Memiliki papan khusus yang tidak nyaman untuk kita bawa, huruf yang kecil mudah hilang
	Monopoly	permainan ini mengajarkan cara kita <i>manage</i> keuangan, mengajarkan lokasi-lokasi yang belum kita ketahui, mengajarkan kita berhitung	Permainan yang tidak hanya mengandalkan kemampuan tetapi juga keberuntungan, penjelasan yang lebih untuk memainkan permainan ini, memakan banyak waktu
	Uno	permainan ini mengajarkan kita untuk dapat berinteraksi bersama orang lain karena game ini harus dimainkan lebih dari 1 orang, mengajarkan untuk kita mencari cara memenangkan permainan dengan kartu yang kita dapat	Membutuhkan pembelajaran lebih dalam tentang permainan game ini. Memiliki aneka macam warna yang rumit

 <p>Untuk SD Kelas 3 dan Umum</p>	Ayo Sinau Aksara Jawa	Berbentuk digital hal yang mulai di gemari oleh anak – anak di jaman sekarang ini, menggunakan CD untuk instalasi mudah di bawa dan di pindah tangankan, cara instalasi yang mudah tidak rumit, di lengkapi dengan lagu daerah di dalam aplikasi ini.	Gambar utama kurang menarik, judul yang di berikan juga kurang menarik minat anak untuk memainkannya, permainan kurang di senangi anak karena hanya memasukan huruf jawa.
--	--------------------------	---	---