

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>6</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>11</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>12</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	13
1.3 Perumusan Masalah .....	13
1.4 Tujuan Penelitian .....	13
1.5 Manfaat Penelitian .....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>15</b>
2.1 Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.....	15
2.2 Pengertian Pendidikan Karakter .....	19
2.3 Analisis Kebutuhan Orang Tua untuk Anak Usia Dini di Era Digital .....	24
2.4 Nominal Group Technique (NGT).....	26
2.5 Model R&D ( <i>Research and Development</i> ) .....	30
2.6 Customer Satisfaction Index (CSI) .....	33
2.7 Pengertian Teori Model Dick & Carey .....	33
2.8 Teori Perkembangan Kognitif Piaget.....	34
2.9 Prinsip-Prinsip Psikologi Pembelajaran.....	46
2.10 Teori Perkembangan Sosial-Emosional Erikson .....	47
2.11 Teori Desain Instruksional.....	50
2.12 Teori Media Pembelajaran.....	50
2.13 Pendekatan Konstruktivis dalam Pembelajaran.....	59
2.14 Pengertian Peserta Didik PAUD.....	61
2.15 Konsep Pengembangan dan Pemanfaatan Media Permainan .....	62
2.16 Model-model Pengembangan Pembelajaran .....	63
2.17 Penerapan Media Permainan Teknologi Edukatif dalam Pembelajaran.....	63
2.18 Pengertian Media Permainan Teknologi Edukatif untuk Anak Usia Dini..	64
2.19 Kajian Penelitian Relevan .....	65
2.20 Kerangka Teori .....	65

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>68</b>
3.1 Rancangan Penelitian .....	68
3.2 Desain Penelitian.....	68
3.3 Metode Penelitian .....	71
3.4 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian .....	71
3.5 Prosedur Penelitian .....	72
3.6 Teknik Analisis Data.....	79
<b>BAB IV .....</b>	<b>82</b>
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan.....	82
4.2 Hasil <i>Customer Satisfaction Index</i> (CSI).....	88
4.3 Konsep Media Permainan <i>Kidventure Board Game</i> .....	93
4.4 Hasil Uji Kelompok Media Permainan <i>Kidventure Board Game</i> .....	99
4.6 Rekapitulasi Lembar Observasi Uji Kelayakan .....	102
4.7 Hasil Kuesioner Evaluasi Lembar Observasi Uji Kelayakan.....	103
4.8 Pembahasan.....	107
<b>BAB V.....</b>	<b>119</b>
5.1 Kesimpulan .....	119
5.2 Implikasi.....	119
5.3 Saran.....	120
<b>DAFTAR REFERENSI .....</b>	<b>121</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>125</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>145</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian.....	74
Gambar 3.2 Contoh Lembar Observasi Uji Kelayakan Media .....	59
Gambar 3.3 Tabel Kisi-kisi Uji Kelayakan Media.....	59
Gambar 3.4 Kuesioner Evaluasi Uji Kelayakan Media Kidventure Board Game .....	60
Gambar 4.1 Papan, pion, dadu, dan buku panduan Kidventure Board Game.....	75
Gambar 4.2 Buku Panduan Kidventure Board Game halaman 1 (sampul), 2 dan 3.....	76
Gambar 4.3 Buku Panduan <i>Kidventure Board Game</i> halaman 4 dan 5 .....	76
Gambar 4.4 Buku Panduan Kidventure Board Game halaman 6 dan 7 .....	76
Gambar 4.5 Kidventure Board Game sebelum dan sesudah dipasang puzzle .....	77
Gambar 4.6 Permainan Kidventure Board Game.....	79



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4.1</b> Hasil Nominal Group Technique Kelompok 1.....	64
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Nominal Group Technique Kelompok 2.....	64
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Nominal Group Technique Kelompok 3.....	67
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Nominal Group Technique Gabungan 3 Kelompok .....	68
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Customer Satisfaction Index (CSI) TK XYZ Tahun 2024.....	69

