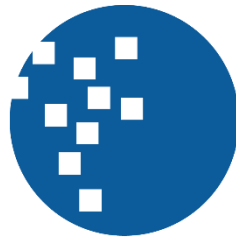


**PERANCANGAN *CARD GAME* KINGDOM ANIMALIA**

**UNTUK SISWA SMP DAN SMA**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Grace Edita Sutjipto**

**00000045667**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN *CARD GAME* KINGDOM ANIMALIA**

**UNTUK SISWA SMP DAN SMA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Grace Edita Sutjipto**

**00000045667**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Grace Edita Sutjipto  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045667  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN *CARD GAME* KINGDOM ANIMALIA UNTUK SISWA SMP DAN SMA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 14 Mei 2024

UMMN



Grace Edita Sutjipto

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN *CARD GAME* KINGDOM ANIMALIA  
UNTUK SISWA SMP DAN SMA**

Oleh

Nama : Grace Edita Sutjipto  
NIM : 00000045667  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 17 Mei 2024

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN *CARD GAME* KINGDOM ANIMALIA  
UNTUK SISWA SMP DAN SMA**

Oleh  
Nama : Grace Edita Sutjipto  
NIM : 00000045667  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024  
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.  
0308078801/034812

Penguji



Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.  
0309089201/L00691

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Grace Edita Sutjipto  
NIM : 00000045667  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN CARD GAME  
KINGDOM ANIMALIA UNTUK SISWA  
SMP DAN SMA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*\*.

Tangerang, 17 Mei 2024



Grace Edita Sutjipto

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala Berkat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Kingdom Animalia untuk Siswa SMP dan SMA”. Tugas Akhir ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain sebagai lulusan Universitas Multimedia Nusantara jurusan Desain Komunikasi Visual.

Perancangan Tugas Akhir ini diangkat dengan topik biologi, dimana kita sebagai manusia yang hidup berdampingan dengan alam, dan salah satu kewajiban yang dimiliki manusia adalah melestarikan alam beserta segala di dalamnya. Berdasarkan riset yang dilakukan, sebagian besar siswa pasti mendapatkan pelajaran biologi yakni pada SMP dan SMA. Namun bab biologi yang dibahas sangatlah banyak, dan salah satu bab yang banyak materinya ialah bab keanekaragaman hayati, Kingdom Animalia.

Berbagai kesulitan seringkali ditemui siswa dan guru pada saat pembelajaran tersebut seperti cakupan materi yang luas, media yang terbatas, hingga waktu pembelajaran yang kurang. Maka dari itu perancangan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk membantu menyelesaikan kesulitan yang ada pada saat pembelajaran Biologi. Dalam perancangan Tugas Akhir ini penulis juga mempelajari berbagai hal mengenai desain media, biologi, sekaligus mempelajari pembagian waktu dan prioritas.

Selama perancangan Tugas Akhir ini penulis juga dibantu oleh berbagai pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

4. Christina Flora, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Alexander Tetuko, S.Pd., Amelia Winahyu Dyah SM, S.Si., guru SMA Nasional Karangturi Semarang sebagai narasumber yang telah bersedia diwawancarai dan berbagi informasi.
6. Florensia Setyaningsih Purnamawati, M.Si., guru SMA Kolese Loyola sebagai narasumber yang telah bersedia diwawancarai dan berbagi informasi.
7. Kristin Budi Listyandari., guru SMA Kolese Loyola sebagai narasumber yang telah bersedia diwawancarai dan berbagi informasi.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman, saudara dan Keluarga saya yang telah bersedia mengisi dan membantu menyebarkan kuesioner untuk pengumpulan data.

Penulis berharap semoga perancangan Tugas Akhir ini bisa menghasilkan media yang berguna, bermanfaat, dan efektif digunakan pada saat pembelajaran. Penulis juga berharap media tersebut dapat membantu pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran biologi.

Tangerang, 14 Mei 2024

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Grace Edita Sutjipto



# PERANCANGAN *CARD GAME* KINGDOM ANIMALIA

## UNTUK SISWA SMP DAN SMA

(Grace Edita Sutjipto)

### ABSTRAK

Biologi adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan salah satu cabang biologi taksonomi yaitu Kingdom Animalia, yang mempelajari persamaan dan perbedaan makhluk hidup. Berbagai kesulitan sering ditemui baik oleh guru dan siswa pada materi tersebut dikarenakan berbagai faktor cakupan materi dan media yang digunakan. Dalam perancangan ini berbagai teori yang digunakan adalah teori desain, media, game dan biologi. Pengumpulan data menggunakan metode pengumpulan kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan berbagai data yang dikumpulkan, diketahui urgensi terhadap masalah yang ada menyangkut media yang digunakan, keefektifan waktu dan motivasi siswa dalam belajar. Dalam merancang solusi digunakan metode perancangan *design thinking* yang terdiri dari lima langkah yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Setelah melakukan *brainstorming* juga kemudian didapatkan beberapa kata kunci dan didapatkan *output*. *Output* dari media pembelajaran interaktif ialah berbentuk *card game* dan yang memiliki materi pembelajaran, gambar-gambar hewan dan dapat dimainkan sesuai kebutuhan pembelajaran. Berbagai permainan tersebut dimaksudkan untuk membantu siswa belajar Kingdom Animalia dengan cara *drilling*, deskripsi, mengingat dan sebagai media pendukung pembelajaran di kelas.

**Kata kunci:** Kingdom Animalia, Media Interaktif, Belajar

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## ***KINGDOM ANIMALIA CARD GAME DESIGN***

### ***FOR JUNIOR AND SENIOR HIGHSCHOOL STUDENT***

(Grace Edita Sutjipto)

#### ***ABSTRACT (English)***

*Biology is the study of living things and one of the branches of taxonomy biology is Kingdom Animalia, which studies the similarities and differences of animals. Various difficulties are often encountered by both teachers and students due to various factors of material coverage and the media. In designing, various theories are used such as design theory, media, games and biology. Collecting data uses qualitative and quantitative collection methods. Based on the data collected, the urgency of the existing problem is regarding the media used, time effectiveness and student motivation in learning. In designing solutions, design thinking method is used which consist of five steps, namely empathize, define, ideate, prototype and test. After brainstorming, several keywords were obtained and an output was obtained. The output of interactive learning media is in the form of card game that has learning materials, various animal pictures and can be played according to learning needs. Various games are intended to help students to learn Kingdom Animalia by drilling method, description, memorizing and as a supporting medium for learning in the classroom.*

***Keywords:*** *Animal Kingdom, Interactive Media, Study*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Grafis.....	6
2.1.1 Elemen Desain.....	6
2.1.2 Prinsip Desain .....	11
2.1.3 Tipografi .....	14
2.1.4 Grid .....	15
2.1.5 Ilustrasi .....	16
2.1.6 Fotografi .....	21
2.2 Media Informasi .....	22
2.2.1 Jenis Media.....	22
2.2.2 Media Interaktif.....	25
2.2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	25
2.2.4 Gaya Belajar.....	27
2.3 Game.....	28
2.4 Gamifikasi .....	34

2.5	<b>Biologi</b> .....	36
2.5.1	<b>Kingdom Animalia</b> .....	37
2.5.2	<b>Klasifikasi Sesuai Simetri</b> .....	38
2.5.3	<b>Klasifikasi Sesuai Lapisan Penyusun</b> .....	39
2.5.4	<b>Klasifikasi Filum Porifera</b> .....	40
2.5.5	<b>Klasifikasi Filum Coelenterata</b> .....	43
2.5.6	<b>Klasifikasi Filum Platyhelminthes</b> .....	44
2.5.7	<b>Klasifikasi Filum Nematelminthes</b> .....	46
2.5.8	<b>Klasifikasi Filum Annelida</b> .....	46
2.5.9	<b>Klasifikasi Filum Mollusca</b> .....	47
2.5.10	<b>Klasifikasi Filum Echinodermata</b> .....	49
2.5.11	<b>Klasifikasi Filum Arthropoda</b> .....	51
2.5.12	<b>Klasifikasi Filum Chordata</b> .....	53
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....		59
3.1	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	59
3.1.1	<b>Metode Kualitatif</b> .....	59
3.1.2	<b>Metode Kuantitatif</b> .....	80
3.2	<b>Metodologi Perancangan</b> .....	89
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....		91
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	91
4.1.1	<b>Emphatize</b> .....	91
4.1.2	<b>Define</b> .....	92
4.1.3	<b>Ideate</b> .....	94
4.1.4	<b>Prototype</b> .....	98
4.1.5	<b>Test</b> .....	124
4.2	<b>Analisis Perancangan</b> .....	125
4.2.1	<b>Analisis <i>Beta Test</i></b> .....	129
4.2.2	<b>Analisis Ilustrasi</b> .....	133
4.2.3	<b>Analisis <i>Layout</i></b> .....	134
4.2.4	<b>Analisis <i>Rulebook</i></b> .....	137
4.2.5	<b>Analisis Materi</b> .....	138
4.2.6	<b>Analisis Interaktivitas</b> .....	139

<b>4.3</b> <i>Budgeting</i> .....	143
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	145
<b>5.1</b> <b>Simpulan</b> .....	145
<b>5.2</b> <b>Saran</b> .....	147
<b>5.2.1</b> <b>Penulis</b> .....	147
<b>5.2.2</b> <b>Universitas Multimedia Nusantara</b> .....	148
<b>5.2.3</b> <b>Mahasiswa lain</b> .....	148
<b>5.2.4</b> <b>Masyarakat</b> .....	149
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xix



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Warna dan Filosofi.....	9
Tabel 3.1 SWOT <i>Game Classification of Kingdom Animalia</i> .....	72
Tabel 3.2 SWOT <i>Ludo Kingdom Animalia</i> .....	73
Tabel 3.3 SWOT Multimedia Interaktif Kingdom Animalia.....	76
Tabel 3.4 Analisa Referensi 1 .....	77
Tabel 3.5 Analisa Referensi 2 .....	79
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Tentang Isi Konten.....	126
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Tentang Visual .....	127
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Tentang Interaktivitas.....	128
Tabel 4.4 Tabel <i>Budgeting</i> .....	143



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis .....	7
Gambar 2.2 <i>Basic Shape and Forms</i> .....	7
Gambar 2.3 <i>Textures</i> .....	8
Gambar 2.4 <i>Color Wheel</i> .....	9
Gambar 2.5 <i>Package Design Bella Cucina</i> .....	11
Gambar 2.6 <i>Balance</i> .....	12
Gambar 2.7 <i>Emphasis</i> .....	12
Gambar 2.8 Baby Wayne Ram DJ .....	13
Gambar 2.9 <i>Aspens in Winter</i> .....	14
Gambar 2.10 Jenis Grid.....	15
Gambar 2.11 <i>Woodland Walk</i> .....	17
Gambar 2.12 <i>Mixed Media Digital</i> .....	18
Gambar 2.13 <i>Evening at Vatican City</i> .....	18
Gambar 2.14 <i>Tiger in Water</i> .....	19
Gambar 2.15 <i>Decorative Tree</i> .....	20
Gambar 2.16 <i>Realism Animal</i> .....	20
Gambar 2.17 <i>Animal Portrait</i> .....	21
Gambar 2.18 Macam Gaya Belajar .....	27
Gambar 2.19 Tingkatan Taksonomi.....	36
Gambar 2.20 Simetri Tubuh.....	38
Gambar 2.21 <i>Sycon gelatinosum</i> .....	41
Gambar 2.22 <i>Euplectella aspergillum</i> .....	42
Gambar 2.23 <i>Spongia officinalis</i> .....	42
Gambar 2.24 <i>Moon Jellyfish (Aurelia aurita)</i> .....	43
Gambar 2.25 <i>Dugesia subtentaculata</i> .....	45
Gambar 2.26 <i>Fasciola hepatica</i> .....	45
Gambar 2.27 Cacing Pita .....	46
Gambar 2.28 Cacing Gelang .....	46
Gambar 2.29 <i>Annelids</i> .....	47
Gambar 2.30 <i>Mollusca Diversity</i> .....	48
Gambar 2.31 <i>Fromia minilis (Seastar)</i> .....	49
Gambar 2.32 <i>Ophiuroidea</i> .....	50
Gambar 2.33 <i>Sea Urchin</i> .....	50
Gambar 2.34 <i>Sea Cucumber</i> .....	51
Gambar 2.35 <i>Arthropoda</i> .....	51
Gambar 2.36 <i>Chondrichthyes</i> .....	54
Gambar 2.37 <i>Osteichthyes</i> .....	55
Gambar 2.38 <i>Amphibia</i> .....	55

Gambar 2.39 <i>Reptilia</i> .....	56
Gambar 2.40 <i>Aves</i> .....	57
Gambar 2.41 Keanekaragaman Mamalia .....	58
Gambar 3.1 Wawancara Bapak Alexander Tetuko .....	62
Gambar 3.2 Wawancara Ibu Amelia Winahyu .....	64
Gambar 3.3 Wawancara Ibu Kristin Budi Listyandari .....	65
Gambar 3.4 Wawancara Ibu Florensia Setyaningsih .....	67
Gambar 3.5 FGD .....	69
Gambar 3.6 Observasi .....	70
Gambar 3.7 <i>Game Classification of Kingdom Animalia</i> .....	71
Gambar 3.8 <i>Pretest and Posttest</i> .....	73
Gambar 3.9 <i>Game Ludo of Kingdom Animalia</i> .....	73
Gambar 3.10 Hasil Tes Siswa .....	74
Gambar 3.11 Multimedia Interaktif Kingdom Animalia .....	75
Gambar 3.12 <i>Wildlife Illustration</i> .....	77
Gambar 3.13 <i>Slot Card</i> .....	78
Gambar 3.14 Rumus Slovin .....	81
Gambar 3.15 Hasil Hitung Sampel .....	82
Gambar 3.16 Pertanyaan Mengenali Kingdom Animalia .....	82
Gambar 3.17 Pertanyaan Tingkat Kesulitan Kingdom Animalia .....	83
Gambar 3.18 Kesulitan Kingdom Animalia .....	83
Gambar 3.19 Kesulitan Nama Latin Kingdom Animalia .....	84
Gambar 3.20 Kesulitan Filum Kingdom Animalia .....	84
Gambar 3.21 Kesulitan Karakteristik Kingdom Animalia .....	85
Gambar 3.22 Kesulitan Identifikasi Gambar Hewan .....	85
Gambar 3.23 Media Pembelajaran Kelas .....	86
Gambar 3.24 Keefektifan Media .....	86
Gambar 3.25 Macam Gaya Belajar .....	87
Gambar 3.26 Tingkat Menyukai Game .....	87
Gambar 3.27 Macam Game .....	88
Gambar 4.1 <i>User Persona A</i> .....	93
Gambar 4.2 <i>User Persona B</i> .....	94
Gambar 4.3 <i>Mind Mapping</i> .....	95
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> .....	97
Gambar 4.5 <i>Stylescape</i> .....	98
Gambar 4.6 Rangkuman Materi Kingdom Animalia .....	99
Gambar 4.7 Sketsa Supergrafis dan Alternatif .....	100
Gambar 4.8 Langkah Desain Plakat .....	101
Gambar 4.9 Langkah Desain Rusa .....	101
Gambar 4.10 Langkah Desain Burung Hantu .....	102



Gambar 4.11 Langkah Desain Ular.....	103
Gambar 4.12 Langkah Desain Arthropoda .....	103
Gambar 4.13 Langkah Desain Hewan Laut .....	104
Gambar 4.14 Langkah Desain Mahkota.....	105
Gambar 4.15 <i>Asset Assemble</i> .....	105
Gambar 4.16 Proses Ilustrasi Hewan Berbulu Tebal .....	106
Gambar 4.17 Proses Ilustrasi Hewan Berbulu Pendek.....	107
Gambar 4.18 Proses Ilustrasi Hewan Berkulit Pola .....	108
Gambar 4.19 Proses Ilustrasi <i>Secondary</i> .....	109
Gambar 4.20 Proses Penentuan <i>Font</i> .....	110
Gambar 4.21 <i>Almendra Font</i> .....	110
Gambar 4.22 <i>Layouting Kartu Ilustrasi</i> .....	111
Gambar 4.23 <i>Layouting Kartu Materi</i> .....	111
Gambar 4.24 <i>Layouting Rulebook</i> .....	112
Gambar 4.25 <i>Layouting Packaging</i> .....	113
Gambar 4.26 <i>Layouting Secondary</i> .....	114
Gambar 4.27 <i>Layouting Sticker Filum</i> .....	114
Gambar 4.28 <i>Layouting Instagram Story</i> .....	115
Gambar 4.29 <i>Deck Kartu Bermain Ilustrasi Hewan</i> .....	117
Gambar 4.30 <i>Deck Kartu Materi Belajar</i> .....	117
Gambar 4.31 <i>Card Sleeve</i> .....	118
Gambar 4.32 <i>Rulebook</i> .....	119
Gambar 4.33 <i>Packaging</i> .....	120
Gambar 4.34 <i>Point Of Purchase</i> .....	120
Gambar 4.35 Media Sekunder <i>Gimmick dan Merchandise</i> .....	122
Gambar 4.36 Media Promosi Digital .....	124
Gambar 4.37 <i>Before After Revisi Alpha</i> .....	130
Gambar 4.38 <i>Beta Test di SMA Karangturi</i> .....	131
Gambar 4.39 Analisis Kartu Ilustrasi Hewan .....	133
Gambar 4.40 <i>Layout Kartu Hewan</i> .....	135
Gambar 4.41 <i>Layout Kartu Materi</i> .....	136
Gambar 4.42 <i>Layout RuleBook</i> .....	136

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan .....	xix
Lampiran B Transkrip Wawancara Bapak Alexander Tetuko .....	xxiv
Lampiran C Transkrip Wawancara Ibu Amelia Winahyu .....	xxxii
Lampiran D Transkrip Wawancara Ibu Kristin Budi Listyandari .....	xxxvii
Lampiran E Transkrip Wawancara Ibu Florensia Setyaningsih .....	xli
Lampiran F Hasil Turnitin .....	xlvi
Lampiran G Hasil Kuesioner .....	xlvi
Lampiran H Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> .....	lv
Lampiran I Hasil Kartu Ilustrasi Hewan .....	lxiv
Lampiran J Hasil Kartu Materi .....	lxix
Lampiran K Hasil <i>Packaging</i> .....	lxxii
Lampiran L Hasil <i>Rulebook</i> .....	lxxv
Lampiran M Hasil Media <i>Secondary</i> .....	lxxviii

