

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	
	A. Landasan Teori	8
	1. Permainan (<i>Game</i>).....	8
	2. <i>Game</i> Petualangan (<i>Adventure Game</i>)	14
	3. Huruf Hijaiyah.....	14
	4. Pengertian Anak Usia Dini.....	15
	5. <i>Android</i>	16
	6. Smartphone	21
	7. <i>Multimedia</i>	22
	8. Media Pembelajaran	23
	9. Karakteristik Anak Usia Dini	25
	10. Software yang digunakan	26
	B. Penelitian Sebelumnya	28
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	33
	B. Metode Pengumpulan Data.....	33
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	34
	D. Metode Pengembangan Sistem.....	35
	E. Rencana Pengujian	37
	F. Konsep Penelitian.....	38
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	41
	B. Analisis Hasil	41

1. Pengonsepan (<i>Concept</i>)	41
2. Perancangan (<i>Design</i>)	42
3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	50
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	53
5. Pengujian (<i>Testing</i>)	63
6. Distribusi (<i>Distribution</i>)	80
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	83
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	31
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan).....	32
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	44
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	45
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	46
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	47
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	48
Tabel 4.2 Pengumpulan <i>Material Collecting</i>	51
Tabel 4.2 Pengumpulan <i>Material Collecting</i> (Lanjutan).....	52
Tabel 4.2 Pengumpulan <i>Material Collecting</i> (Lanjutan).....	53
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i>	64
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i> (Lanjutan).....	65
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i> (Lanjutan).....	66
Tabel 4.4 Metode Kuesioner.....	67
Tabel 4.5 Nama-nama Responden.....	68
Tabel 4.5 Nama-nama Responden (Lanjutan).....	69
Tabel 4.6 Skor Jawaban Responden.....	69
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner.....	69
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner (Lanjutan).....	70
Tabel 4.8 Kategori Penilaian.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	36
Gambar 3.2 Kerangka Berfikir.....	39
Gambar 4.1 Struktur Navigasi	43
Gambar 4.2 Pembuatan <i>Property</i> bintang.....	54
Gambar 4.3 Menu Utama.....	54
Gambar 4.4 Tentang <i>Game</i>	55
Gambar 4.5 Tentang Saya.....	55
Gambar 4.6 Keluar.....	56
Gambar 4.7 Bantuan.....	56
Gambar 4.8 <i>Home</i>	57
Gambar 4.9 <i>Game 1 (Game Pohon)</i>	57
Gambar 4.10 <i>Game 2 (Game Petunjuk Arah)</i>	58
Gambar 4.11 Tampilan Akhir <i>Game</i> Petunjuk Arah	58
Gambar 4.12 <i>Game 3 (Game Sungai)</i>	59
Gambar 4.13 Tampilan Akhir <i>Game</i> Sungai.....	59
Gambar 4.14 Tampilan Mengulang	60
Gambar 4.15 Tampilan Selanjutnya.....	60
Gambar 4.16 <i>Game 4 (Game Bambu)</i>	61
Gambar 4.17 Tampilan Akhir <i>Game</i> Bambu	61
Gambar 4.18 <i>Game 5 (Game Kincir Angin)</i>	62
Gambar 4.19 Tampilan Akhir <i>Game</i> Kincir Angin	62

Gambar 4.20 *Game Selesai* 63

Gambar 4.21 Tampilan di *Playstore* 81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Lampiran 3. Hasil Kuesioner

Lampiran 4. Foto Dokumentasi

