

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Pendidikan.....	7
2. Anak Usia Dini.....	7
3. Game Edukasi	9
4. Bermain Sambil Belajar.....	9
5. Multimedia	9

	6. Media Pembelajaran	15
	7. <i>Alphabet</i>	19
	8. <i>Android</i>	19
	9. <i>Unity 3D</i>	26
	B. Penelitian Sebelumnya	27
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	31
	B. Metode Pengumpulan Data	31
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	34
	D. Konsep Penelitian	36
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Metode Pengembangan Sistem.....	40
	1. Pengonsepan (<i>Concept</i>)	40
	2. Perancangan (<i>Design</i>).....	42
	3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collection</i>).....	53
	4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	56
	5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	67
	6. Distribusi (<i>Distribution</i>)	78
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	81
	B. Saran	82
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

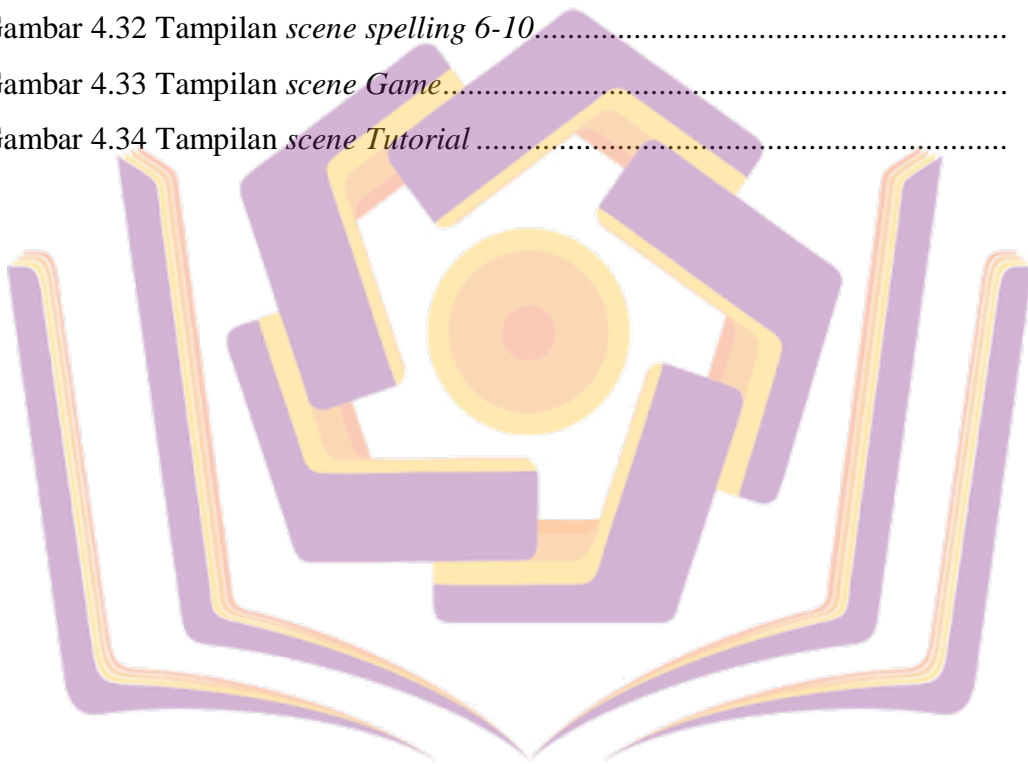
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	29
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	30
Tabel 4.1 Konsep Aplikasi.....	40
Tabel 4.1 Konsep Aplikasi(Lanjutan).....	41
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	54
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i> (Lanjutan).....	55
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i> (Lanjutan).....	56
Tabel 4.3 Rancangan Pengujian <i>Alpha Test</i>	67
Tabel 4.3 Rancangan Pengujian <i>Alpha Test</i> (Lanjutan)	68
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Alpha Test</i>	68
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Alpha Test</i> (Lanjutan)	69
Tabel 4.5 Kategori dan Bobot Nilai.....	70
Tabel 4.6 Metode Kuesinoer	70
Tabel 4.6 Metode Kuesinoer (Lanjutan).....	71
Tabel 4.7 Jumlah Titik Respon	71
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian <i>Beta Test</i>	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia (Binanto, 2010)	11
Gambar 3.1 Konsep Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.2 Metode Pengembangan MDLC.....	38
Gambar 4.1 <i>Design Layout</i> tampilan menu <i>loading</i>	42
Gambar 4.2 <i>Design Layout</i> tampilan menu masuk	43
Gambar 4.3 <i>Desin layout</i> tampilan main menu.....	44
Gambar 4.4 <i>Desin layout</i> tampilan <i>button alphabet</i>	45
Gambar 4.5 <i>Desin layout</i> tampilan <i>button spelling</i>	45
Gambar 4.6 tampilan menu soal no 1.....	46
Gambar 4.7 tampilan menu soal no 2.....	47
Gambar 4.8 tampilan menu soal no 3.....	47
Gambar 4.9 tampilan menu soal no 4.....	48
Gambar 4.10 tampilan menu soal no 5.....	49
Gambar 4.11 tampilan menu soal no 6.....	49
Gambar 4.12 tampilan menu soal no 7.....	50
Gambar 4.13 tampilan menu soal no 8.....	51
Gambar 4.14 tampilan menu soal no 9.....	52
Gambar 4.15 tampilan menu soal no 10.....	52
Gambar 4.16 <i>Design Layout</i> tampilan <i>button tutorial</i>	53
Gambar 4.17 <i>Backgorund</i> menu <i>loading</i>	57
Gambar 4.18 <i>Background</i> menu <i>alphabet</i>	58
Gambar 4.19 <i>Design</i> awan tampilan masuk.....	58
Gambar 4.20 <i>Design</i> menu <i>alphabet</i>	59
Gambar 4.21 <i>Design</i> tombol	59
Gambar 4.22 <i>Design</i> button masuk	60
Gambar 4.23 Tampilan awal <i>scene</i> camera.....	61

Gambar 4.24 Tampilan kedua <i>scene</i> camera.....	61
Gambar 4.25 Tampilan semua folder bahan dan gambar	62
Gambar 4.26 Tampilan menu <i>scene</i>	62
Gambar 4.27 Tampilan <i>scene Loading</i>	63
Gambar 4.28 Tampilan <i>scene</i> Masuk	63
Gambar 4.29 Tampilan <i>scene</i> Menu.....	64
Gambar 4.30 Tampilan <i>scene Alphabet</i>	64
Gambar 4.31 Tampilan <i>scene spelling 1-5</i>	65
Gambar 4.32 Tampilan <i>scene spelling 6-10</i>	65
Gambar 4.33 Tampilan <i>scene Game</i>	66
Gambar 4.34 Tampilan <i>scene Tutorial</i>	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Data Wawancara

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 6. Lembar Kuesioner

Lampiran 7. Hasil Kuesioner.

