

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
B. Penelitian Sebelumnya	12
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	17
B. Metode Pengumpulan Data.....	17
C. Alat dan Bahan.....	19
D. Konsep Penelitian.....	21

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	26
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	14
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	27
Tabel 4. 2 <i>Material Collecting</i>	30
Tabel 4. 3 Pengujian <i>Alpha</i>	41
Tabel 4. 4 Pertanyaan Kuisisioner.....	43
Tabel 4. 5 Bobot Nilai Skala <i>Likert</i>	43
Tabel 4. 6 Presentase Nilai Skala <i>Likert</i>	44
Tabel 4.7 Hasil Jawaban Kuisisioner.....	44
Tabel 4. 8 Hasil Pertanyaan Nomor 1.....	45
Tabel 4. 9 Hasil Pertanyaan Nomor 2.....	46
Tabel 4. 10 Hasil Pertanyaan Nomor 3.....	46
Tabel 4. 11 Hasil Pertanyaan Nomor 4.....	47
Tabel 4. 12 Hasil Pertanyaan Nomor 5.....	48
Tabel 4. 13 Hasil Pertanyaan Nomor 6.....	48
Tabel 4. 14 Hasil Perhitungan Pertanyaan.....	49
Tabel 4. 15 Rumus Kuesisioner $T \times P_n$	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Huruf	10
Gambar 2. 2 Lembar Kerja <i>Unity</i>	11
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	21
Gambar 3. 2 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	24
Gambar 4. 1 Pembuatan Halaman awal	31
Gambar 4. 2 Pembuatan halaman petunjuk.....	32
Gambar 4. 3 Pembuatan halaman <i>about</i>	33
Gambar 4. 4 Pembuatan tampilan Menu Utama	33
Gambar 4. 5 Pembuatan halaman belajar huruf	34
Gambar 4. 6 pembuatan halaman menyusun kata.....	35
Gambar 4. 7 pembuatan halaman <i>puzzle</i>	35
Gambar 4. 8 Pembuatan halaman informasi	36
Gambar 4. 9 <i>Actionscript</i> pindah <i>scene</i>	37
Gambar 4. 10 <i>Actionscript</i> <i>background</i> musik	37
Gambar 4. 11 <i>Actionscript</i> <i>timer setting</i>	38
Gambar 4. 12 <i>Actionscript</i> <i>drag</i>	39
Gambar 4. 13 <i>Actionscript</i> <i>popup</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 3. Hasil Wawancara

Lampiran 4. Tampilan Media Pembelajaran

Lampiran 5. Rekap Kuesioner Pengujian Aplikasi

Lampiran 6. Dokumentasi

