

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	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Pengertian Anak Usia Dini (AUD).....	8
2. Pengertian Pembelajaran Sains.....	12
3. Pengertian Pembelajaran Tematik	13
4. Media Pembelajaran	15
5. Animasi.....	15
6. Multimedia.....	20

	7. Software yang digunakan	20
	B. Penelitian Sebelumnya	27
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	31
	B. Metode Pengumpulan Data	31
	C. Alat Dan Bahan	35
	D. Kerangka Penelitian	36
	E. Metode Penelitian.....	38
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	42
	B. Struktur Organisasi	43
	C. Hasil dan Pembahasan.....	44
	1. <i>Concept</i> (Konsep)	44
	2. <i>Design</i> (Perancangan).....	44
	3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	66
	4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	69
	5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	78
	6. <i>Distribution</i> (Pendistribusi).....	86
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	87
	B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	29
Tabel 3.1. Perangkat Keras (Hardware)	35
Tabel 3.2. Perangkat Lunak (Software)	36
Tabel 4.1. Storyboard Menu Utama	46
Tabel 4.2. Storyboard Menu Profil	47
Tabel 4.3. Storyboard Menu Materi	47
Tabel 4.4. Storyboard Menu Cerita	48
Tabel 4.5. Storyboard Menu Membuat Telur Asin	56
Tabel 4.6. Storyboard Menu Membuat Kok Bulutangkis	59
Tabel 4.7. Storyboard Menu Membuat Makanan Bebek	61
Tabel 4.8. Storyboard Bermain Gambar Seri Perkembangbiakan	62
Tabel 4.9. Tabel Material Collecting	66
Tabel 4.10. Tabel Hasil Pengujian Alpha (Alpha test)	79
Tabel 4.11. Tabel Nama Responden	80
Tabel 4.12. Aspek Kuesioner	80
Tabel 4.13. Skala Pengukuran Jawaban	82
Tabel 4.14. Kriteria Penilaian	82
Tabel 4.15. Kriteria Kelayakan	83
Tabel 4.16. Skor Pertanyaan	83
Tabel 4.17. Penilaian Media pembelajaran	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Software Adobe Flash CS6</i>	23
Gambar 2.2. Tampilan antarmuka <i>software Adobe Flash CS6</i>	24
Gambar 2.3. Tampilan antarmuka <i>software CorelDrawX7</i>	26
Gambar 3.1. Kerangka Penelitian	38
Gambar 3.2 Metodologi Pengembangan Multimedia	39
Gambar 4.1. Diagram Struktur Organisasi KB Tunas Pertiwi.....	43
Gambar 4.2. Diagram Rancangan Media Pembelajaran	45
Gambar 4.3. Pembuatan Material image dan teks dengan <i>CorelDrawX7</i>	69
Gambar 4.4. Pembuatan Animasi dan penyusunan tampilan <i>layout</i> dengan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	70
Gambar 4.5. Tampilan halaman pengunduhan musik <i>background</i>	70
Gambar 4.6. Tampilan halaman perekaman suara	71
Gambar 4.7. Tampilan Menu Utama.....	71
Gambar 4.8. Tampilan Menu Profil	72
Gambar 4.9. Tampilan Menu Materi.....	73
Gambar 4.10. Tampilan Awal Menu Cerita.....	73
Gambar 4.11. Tampilan Awal Menu Membuat Telur Asin	74
Gambar 4.12. Tampilan Awal Menu Membuat Makanan Bebek	75
Gambar 4.13. Tampilan Awal Menu Membuat Kok Bulu Tangkis.....	75
Gambar 4.14. Tampilan Awal Menu Perkembangbiakan Bebek.....	76
Gambar 4.15. Tampilan Permainan mengurutkan perkembangbiakan bebek.	77
Gambar 4.16. Menu Tampilan Keluar	78
Gambar 4.17. Tampilan CD Pendistribusian	86

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Hasil Observasi
- Lampiran 3. Hasil Kusioner
- Lampiran 4. Tabel Jadwal Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 6. Dokumentasi
- Lampiran 7. Kartu Bimbingan
- Lampiran 8. Data Siswa

