

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 TK DHIYA'ULHAQ	6
2.2 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	6
2.3 Taman Kanak – Kanak	6
2.4 Motorik Halus	7
2.5 Pengertian Media Pendidikan.....	7
2.6 Manfaat Media Pendidikan	8
2.7 Jenis Media Pendidikan	9
2.7.1 Media Visual.....	10
2.7.2 Media Audio	10
2.7.3 Media Audio – Visual	11
2.8 Multimedia	11
2.9 Animasi	12
2.10 Adobe Flash CS6.....	12

2.11	ActionScript.....	12
2.12	Adobe Audition CS6.....	13
2.13	Adobe PhotoShop CS6.....	13
2.14	Game.....	14
2.15	Jenis – Jenis Game	14
2.16	Flowmap	15
2.17	Storybord	16
2.18	Teori ADDIE.....	17
2.19	<i>User Acceptence Testing</i>	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		18
3.1	Analisis Aplikasi Sejenis.....	18
3.1.1	Aplikasi Multimedia <i>Education Games</i> Untuk Anak Usia Dini.....	18
3.1.2	Aplikasi Edukasi “Ceria” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.....	23
3.1.3	Resume Perbandingan Aplikasi Sejenis.....	25
3.2	Analisis Sistem Berjalan	28
3.3	Sistem Usulan	31
3.3.1	<i>Flowmap</i> Usulan Permainan Mewarnai	33
3.3.2	<i>Flowmap</i> Usulan Permainan <i>Puzzle</i> Pada	34
3.3.3	<i>Flowmap</i> Usulan Permainan Mecocokan Gambar.....	36
3.4	<i>Storyboard</i>	38
3.5	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	46
3.5.1	Pengembangan Sistem.....	46
3.5.2	Implementasi Sistem.....	47
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		48
4.1	Implementasi	48
4.1.1	Persiapan Pembangunan Produk	48
4.1.2	Pengembangan Produk	50
4.1.3	Tampilan Produk	52
4.2	Pengujian	60
4.2.1	Pengujian Aplikasi	60
4.2.2	<i>User Acceptance Test</i> Kepada Guru	67
BAB 5 KESIMPULAN		69

5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73
Lampiran 1 Kurikulum PAUD 2013	73
Lampiran 2 Silabus TK DHIYA' ULHAQ	74
Lampiran 3 Hasil Wawancara Sesi 1	75
Lampiran 4 Hasil Wawancara Sesi 2	77
Lampiran 5 Hasil User Acceptance Test (UAT)	79
Lampiran 6 Hasil Evaluasi Metode Pengerjaan ADDIE	80
Lampiran 7 Hasil Belajar Anak – anak.....	82
Lampiran 8 Tahap Pengujian Aplikasi.....	83