

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Metode Penelitian	6
1.6. Jadwal Pelaksanaan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Pembelajaran Membaca untuk Anak Usia Dini	10
2.2. Digital Game Based Learning	10
2.3. Feature Driven Development	11
2.4. One Group Pretest-Posttest Design.....	13
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	19
3.1. Alur Perancangan	19
3.2. Develop an Overall Model	19
3.3. Build a Feature List	23
3.4. Plan by Feature	23
3.5. Design by Feature	24
3.6. Build by Feature	25
3.7. Pengujian Aplikasi.....	25
3.7.1. Tahap <i>Pretest</i>	26
3.7.2. Tahap Pengujian Aplikasi	27
3.7.3. Tahap <i>Posttest</i>	29

BAB 4	HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	31
4.1.	Deskripsi Umum Fitur Aplikasi	31
4.2.	Hasil Implementasi.....	32
4.2.1.	Halaman Login	32
4.2.2.	Halaman <i>Dashboard</i> Guru	33
4.2.3.	Halaman Pengelolaan Akun.....	34
4.2.4.	Halaman Feedback (Guru)	35
4.2.5.	Halaman Dashboard dan Feedback Orangtua.....	36
4.2.6.	Halaman Dashboard Siswa	37
4.2.7.	Halaman Permainan Edukatif	38
4.2.8.	Halaman <i>Badge</i>	39
4.3.	Hasil Pengujian	40
4.4.	Analisis Pengujian.....	41
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1.	Kesimpulan.....	45
5.2.	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....		48
LAMPIRAN.....		53