GLOSARIUM

Back	Kembali ke halaman sebelumnya
Background	Latar belakang aplikasi
Challenge	Tantangan mengerjakan gim
Dekstop	Tampilan pada sistem operasi komputer
Home	Halaman awal sebuah aplikasi
Item	Objek dalam aplikasi
Input	Kegiatan masukan data pada aplikasi
Next	Menuju ke halaman berikutnya
Output	Keluaran data sebuah aplikasi
Play	Mulai perintah
Process	Memproses data
Software	Perangkat lunak komputer
Storyboard	Papan cerita
Screenshot	Tangkapan layar
User	Pengguna aplikasi
Drag and drop	Memindahkan dan meletakkan dari tempat semula ke tempat yang disediakan
ADDIE	Metode yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari *Analysis, Desain, Development, Implementation, Development*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
HALAMAN MOTO vi
KATA PENGANTAR vii
SARI ix
GLOSARIUM x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasn Masalah 2
1.4 Tujuan Penelitian 3
1.5 Manfaat Penelitian 3
1.6 Metodologi Penelitian 3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.6.2 Metode Pengembangan Sistem 3
1.7 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1 Pembelajaran Aqidah dan Akhlak 6
2.2 Tujuan Pembelajaran Aqidah dan Akhlaq 7
2.3 Pengertian Pendidikan 8
2.4 Pengertian Anak Usia Dini 9
2.5 Multimedia 11
2.6 Review Aplikasi Sejenis 11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 13
3.1 *Analisys*/ Analisis 13
3.1.1 Studi Pustaka 13

3.1.2 Analisis Kebutuhan Penelitian 13
3.1.3 Analisis Perancanagan Apliaksi 14
3.2 *Design/* Desain 14
3.3 Rancanagn Pengujian 20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 25
4.1 *Development/* Pengembanagn 25
4.1.1 Tampilan Aplikasi 25
4.1.2 Aset Aplikasi 29
4.2 *Implementation*/ Implementasi 31
4.3 Hasil Pengujian Aplikasi 32
4.4 Kesimpulan Hasil Pengujian 36
4.5 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi 37
BAB V TULISKAN JUDUL BAB DI BARIS INI 38
5.1 Kesimpulan 38
5.2 Saran 38
DAFTAR PUSTAKA 39
LAMPIRAN 41

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Aplikasi Sejenis 12
Tabel 3.1 Pertanyaan untuk Guru 21
Tabel 3.2 Pertanyaan untuk Siswa ..... **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4.1 Objek-Objek yang dihasilkan 29
Tabel 4.2 Data siswa PAUD Dahlia 31
Tabel 4.3 Data guru PAUD Dahlia 32
Tabel 4.4 Pembagian bobot nilai 34
Tabel 4.5 Hasil perhitungan kuisioner guru 35
Tabel 4.6 Hasil perhitungan kuisioner siswa ..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Halaman awal 15
Gambar 3.2 Halaman Menu 15
Gambar 3.3 Halaman pilih materi 16
Gambar 3.4 Halaman materi 16
Gambar 3.5 Halaman main pilihan 17
Gambar 3.6 Halaman main *drag & drop* 18
Gambar 3.7 Pop up jawaban benar 18
Gambar 3.8 Pop up jawaban salah 19
Gambar 3.9 Halaman petunjuk ..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3.10 Halaman tentang 19
Gambar 4.1 Antarmuka halaman awal 25
Gambar 4.2 Antarmuka halaman menu 26
Gambar 4.3 Antarmuka halaman pilih materi belajar dan materi gim 26
Gambar 4.4 Antarmuka halaman materi aqidah 27
Gambar 4.5 Antarmuka halaman menu gim 27
Gambar 4.6 Antarmuka halaman pertanyaan pilihan ganda 28
Gambar 4.7 Antarmuka halaman pertanyaan *drag and drop* 28
Gambar 4.8 Antarmuka halaman tentang 29
Gambar 4.9 Pengujian aplikasi (1) 33
Gambar 4.10 Pengujian aplikasi (2) 33
Gambar 4.11 Garis rentang nilai 34