

## 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 .....	viii
GLOSARIUM .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>15</b>
1.1 Latar Belakang .....	15
1.2 Rumusan Masalah .....	16
1.3 Batasan Masalah .....	16
1.4 Tujuan Penelitian .....	17
1.5 Manfaat Penelitian .....	17
1.6 Metodologi Penelitian .....	17
1.6.1 Analyze (Analisis) .....	17
1.6.2 Design (Desain) .....	18
1.6.3 Develop (Pengembangan) .....	18
1.6.4 Implement (Implementasi) .....	18
1.6.5 Evaluate (Evaluasi) .....	18
1.7 Sistematika Penulisan .....	18
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>20</b>
2.1 Gim Edukasi .....	20
2.2 Board Game (Papan Permainan) .....	20
2.3 Pembelajaran Bahasa Arab Pendidikan Anak Usia Dini. ....	22
2.4 Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Baiturrahim (TKIT Baiturrahim) .....	23
2.5 Review Gim Sejenis .....	23
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>26</b>
3.1 Analyze (Analisis) .....	26
3.1.1 Observasi dan Wawancara .....	26
3.1.2 Analisis Kebutuhan .....	26
3.2 Design (Desain) .....	27
3.2.1 HIPO .....	27
3.2.1 Storyboard .....	36
3.2.2 Desain Antarmuka .....	41
3.2.3 Perancangan Pengujian .....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
4.1 Development (Pengembangan) .....	49
4.1.1 Hasil Antarmuka Tema Belajar .....	51
4.1.2 Hasil Antarmuka Belajar Tema Lingkungan Rumah .....	51
4.1.3 Hasil Antarmuka <i>Popup</i> Belajar .....	52
4.1.4 Hasil Antarmuka Pemilihan Karakter .....	52
4.1.5 Hasil Antarmuka Halaman Mulai .....	53

4.1.6	Hasil Antarmuka Halaman Permainan .....	54
4.1.7	Hasil Antarmuka <i>Popup</i> Jawaban Benar.....	55
4.1.8	<i>Popup</i> Jawaban Salah .....	56
4.1.9	<i>Popup</i> kartu soal .....	56
4.1.10	Hasil Antarmuka Halaman Petunjuk Bermain .....	56
4.1.11	Hasil Antarmuka Halaman Tentang .....	57
4.1.12	Hasil Antarmuka Halaman Hasil Menang.....	57
4.1.13	Hasil Antarmuka Halaman Hasil Seri .....	58
4.1.14	Aset Aplikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.15	Pengujian <i>Functionality</i> / Fungsionalitas .....	58
4.2	<i>Implementation</i> (Implementasi) .....	62
4.3	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	63
4.3.1	Wawancara .....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		67
5.1	Kesimpulan .....	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....		68
LAMPIRAN .....		69



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 perbandingan review gim dengan gim yang akan dibuat. ....	24
Tabel 3.1 Penjelasan <i>Diagram</i> VTOC. ....	28
Tabel 3.2 <i>Overview Diagram</i> . ....	29
Tabel 3.3 <i>Detail Diagram</i> . ....	31
Tabel 3.4 Perancangan pertanyaan wawancara. ....	47
Tabel 4.1 aset dari gim pengenalan bahasa Arab. ....	49
Tabel 4.2 Hasil <i>Blackbox Testing</i> . ....	59
Tabel 4.3 Hasil Wawancara terhadap guru dan murid TKIT Baiturrahim. ....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Pembelajaran Ular Tangga.....	22
Gambar 2.2 Tampilan Gim Bahasa Arab + Suara. ....	24
Gambar 3.1 Diagram VTOC.....	28
Gambar 3.2 <i>Storyboard menu awal.</i> ....	37
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> Halaman Karakter Pemain 1. ....	38
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> Halaman Karakter Pemain 2. ....	38
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> permainan.....	39
Gambar 3.6 <i>storyboard</i> Halaman Belajar. ....	39
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Halaman Belajar Tema Lingkungan Rumah.....	40
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> Halaman Petunjuk Bermain. ....	41
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> Halaman Tentang. ....	41
Gambar 3.10 Desain Antarmuka Halaman Awal. ....	42
Gambar 3.11 Desain Antarmuka Halaman Karakter Pemain 1. ....	42
Gambar 3.12 Desain Antarmuka Karakter Pemain 2.....	43
Gambar 3.13 Desain Antarmuka Halaman Permainan. ....	43
Gambar 3.14 Desain Antarmuka Halaman Tema Belajar. ....	44
Gambar 3.15 Desain Antarmuka Halaman Belajar Lingkungan Rumah.....	44
Gambar 3.16 Desain Antarmuka Halaman Belajar Profesi. ....	45
Gambar 3.17 Desain Antarmuka Halaman Belajar Diri Sendiri.....	45
Gambar 3.18 Desain Antarmuka Halaman Belajar Buah-Buahan.....	46
Gambar 3.19 Desain Antarmuka Halaman Petunjuk Bermain. ....	46
Gambar 3.20 Desain Antarmuka Halaman Tentang. ....	47
Gambar 4.1 Tampilan Halaman <i>Menu Awal.</i> .....	51
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Tema Belajar. ....	51
Gambar 4.3 Tampilan Belajar Tema Lingkungan Rumah.....	52
Gambar 4.4 Tampilan <i>Popup</i> Belajar. ....	52
Gambar 4.5 Tampilan Antarmuka Pilih Karakter Pemain 1.....	53
Gambar 4.6 Tampilan Antarmuka Pilih Karakter Pemain 2.....	53
Gambar 4.7 Tampilan Antarmuka Halaman Mulai. ....	54
Gambar 4.8 Tampilan Antarmuka Permainan Pemain 1. ....	55
Gambar 4.9 Tampilan Antarmuka Permainan Pemain 2. ....	55
Gambar 4.10 Tampilan Antarmuka <i>Popup</i> Jawaban Benar.....	56

Gambar 4.11 Tampilan Antarmuka <i>Popup</i> Jawaban Salah. ....	56
Gambar 4.12 Tampilan Antarmuka <i>Popup</i> Kartu Soal. ....	56
Gambar 4.13 Tampilan Antarmuka Petunjuk Bermain. ....	57
Gambar 4.14 Tampilan Antarmuka Halaman Tentang. ....	57
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Menang. ....	58
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Hasil Seri. ....	58
Gambar 4.17 Implementasi aplikasi kepada guru TKIT Baiturrahim. ....	63
Gambar 4.18 Implementasi aplikasi kepada murid TKIT Baiturrahim. ....	63

