

LAMPIRAN

A. Daftar Permainan Edukasi

No.	Kode Permainan	Nama Permainan	Penjelasan
1	P01	Hafiz dan Hafizah	Merupakan boneka yang dapat berinteraksi dengan anak, memiliki kemampuan untuk mengeluarkan audio dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang isinya adalah konten Islami seperti murottal 30 juz, Asmaul Husna, doa.
2	P02	<i>Smart Hafiz</i>	Tablet PC yang dirancang khusus untuk penggunaan anak dengan warna yang disukai anak dan pegangan yang mudah digenggam anak sehingga dapat melindungi dari benturan, tablet PC memiliki kemampuan penyampaian materi dengan kemampuan utama Audiovisual. Dalam tablet PC smart hafiz terdapat konten Islami yang meliputi cerita nabi, lagu anak Islami, kumpulan doa.
3	P03	<i>Smart Sajadah</i>	Sajadah yang memiliki desain yang dapat membuat anak menjadi lebih nyaman untuk belajar ibadah 5 Shalat waktu, sajadah dapat mengeluarkan suara yang membantu anak dalam belajar ibadah Shalat 5 waktu.
4	P04	Mushaf For Kids	Merupakan mushaf yang dirancang khusus untuk anak, dapat mempermudah anak untuk belajar bagaimana membaca sesuai tahqiq, dilengkapi dengan 6 desain yang berbeda pada setiap juznya membuat anak lebih tertarik dalam belajar membaca Alquran, selain itu juga terdapat robo pen yang dapat mengeluarkan audio untuk membantu anak dalam pelafalan.
5	P05	<i>Super Cute Cam</i>	Merupakan kamera mini yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar fotografi dan dapat digunakan dalam media mengenal lingkungannya.
6	P06	Widya Wiyata Pertama	Merupakan ensiklopedia untuk anak, terdapat 4 pengetahuan dasar yang dapat dipelajari oleh anak meliputi kehidupan, alam, ilmu pengetahuan dan dunia.

No.	Kode Permainan	Nama Permainan	Penjelasan
7	P07	<i>Learning Math with albert</i>	Media pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan ke anak mengenai konsep dasar dalam matematika. Pembelajaran dilakukan dengan interaktif dengan media pembelajaran melalui audio, video dan animasi.
8	P08	<i>Little Abid</i>	Paket pembelajaran yang berisi buku dengan tulisan yang ringan dan imajinatif dan penuh makna, terdapat 8 buku bahasa Inggris dan 19 buku bahasa Indonesia. Paket pembelajaran ini dapat mengajarkan anak mengenai <i>basic knowlegde, life skill, genetal values, spiritual values.</i>

B. Variabel Dan Parameter Aspek Perkembangan Anak Beserta Variabel Pendukung

No.	Variabel	Kode	PARAMETER
1	USIA	U1	Usia antara 0 bulan sampai dengan 2 tahun
		U2	Usia antara 3 tahun sampai dengan 4 tahun
		U3	Usia antara 5 tahun sampai dengan 6 tahun
2	Modalitas Belajar	MB1	Anak lebih mudah dalam menerima dan memproses informasi dengan menggunakan metode media gerakan, aktivitas tubuh, emosi dan hal lainnya yang terkait dengan gerakan
		MB2	Anak lebih mudah dalam menerima dan memproses informasi yang diterima dengan menggunakan media bunyi, suara, musik, nada, irama, dialog dan hal lain yang terkait
		MB3	Anak lebih mudah dalam menerima dan memproses informasi yang cara penyampaiannya menggunakan citra visual, gambar, diagram, warna dan hal lain yang terkait

No.	Variabel	Kode	PARAMETER
3	Nilai Agama dan Moral	NM1	Mulai meniru gerakan berdoa atau sembahyang yang dilakukan orang tua
		NM2	Mulai memahami kapan mengucapkan salam, terima kasih dan maaf.
		NM3	Senang mendengarkan cerita dalam kitab suci, cerita nabi, dan kumpulan doa
		NM4	Mengetahui perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan
4	Fisik Motorik	FM1	Mulai dapat bergerak dengan lincah dan luwes
		FM2	Telah mampu mengkoordinasikan jari tangan dengan luwes.
		FM3	Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam melakukan aktivitas
5	Kognitif	K1	Dapat melihat dan menyentuh benda yang ditunjukkan oleh orang lain
		K2	Dapat mengeksplorasi sebab dan akibat.
		K3	Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
		K4	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling atau ter”
6	Bahasa	B1	Dapat memainkan kata/suara yang didengar dan diucapkan berulang-ulang

No.	Variabel	Kode	PARAMETER
		B2	Telah memahami cerita atau dongeng sederhana
		B3	Dapat menggunakan 3 atau 4 kata untuk memenuhi kebutuhannya
		B4	Mampu berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol
7	Sosial Emosional	SM1	Telah dapat menyatakan perasaan kepada anak lain
		SM2	Telah mampu bermain bersama dengan anak lain dengan aturan tertentu
		SM3	Dapat memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman
		SM4	Telah mampu bersabar dalam menunggu giliran
8	Kelompok Permainan	KP1	Kelompok permainan dengan materi pengetahuan agama
		KP2	Kelompok permainan dengan materi pengetahuan umum
		KP3	Kelompok permainan dengan materi pengetahuan budi pekerti

C. Daftar Aturan Sistem Pakar

No.	KODE PERMAINAN	USIA	MODALITAS BELAJAR	AGAMA	FISIK MOTORIK	KOGNITIF	BAHASA	SOSIAL EMOSIONAL	KELOMPOK PERMAIAN
1	P01	U1	MB2	NM3	FM2	K1	B1	SM1	KP1
2		U2	MB2	NM3	FM2	K1	B1	SM1	KP1
3		U1	MB2	NM3	FM2	K1	B2	SM1	KP1
4		U2	MB2	NM3	FM2	K1	B2	SM1	KP1
5	P02	U2	MB2	NM3	FM2	K3	B1	SM2	KP1
6		U2	MB2	NM3	FM2	K3	B2	SM2	KP1
7		U2	MB2	NM3	FM3	K3	B1	SM2	KP1
8		U2	MB2	NM3	FM3	K3	B2	SM2	KP1
9		U2	MB3	NM3	FM2	K3	B1	SM2	KP1
10		U2	MB3	NM3	FM2	K3	B2	SM2	KP1
11		U2	MB3	NM3	FM3	K3	B1	SM2	KP1
12		U2	MB3	NM3	FM3	K3	B2	SM2	KP1
13		U3	MB2	NM3	FM2	K3	B1	SM2	KP1
14		U3	MB2	NM3	FM2	K3	B2	SM2	KP1
15		U3	MB2	NM3	FM3	K3	B1	SM2	KP1
16		U3	MB2	NM3	FM3	K3	B2	SM2	KP1
17		U3	MB3	NM3	FM2	K3	B1	SM2	KP1
18		U3	MB3	NM3	FM2	K3	B2	SM2	KP1
19		U3	MB3	NM3	FM3	K3	B1	SM2	KP1
20		U3	MB3	NM3	FM3	K3	B2	SM2	KP1
21	P03	U2	MB1	NM1	FM1	K3	B1	SM2	KP1
22		U2	MB1	NM1	FM3	K3	B2	SM2	KP1
23		U2	MB1	NM1	FM1	K3	B1	SM2	KP1
24		U2	MB1	NM1	FM3	K3	B2	SM2	KP1
25		U3	MB1	NM1	FM1	K3	B1	SM2	KP1

No.	KODE PERMAINAN	USIA	MODALITAS BELAJAR	AGAMA	FISIK MOTORIK	KOGNITIF	BAHASA	SOSIAL EMOSIONAL	KELOMPOK PERMAIAN
26		U3	MB1	NM1	FM3	K3	B2	SM2	KP1
27		U3	MB1	NM1	FM1	K3	B1	SM2	KP1
28		U3	MB1	NM1	FM3	K3	B2	SM2	KP1
29	P04	U3	MB2	NM3	FM2	K1	B4	SM4	KP1
30		U3	MB2	NM4	FM2	K1	B4	SM4	KP1
31	P05	U3	MB1	NM4	FM1	K3	B3	SM3	KP2
32		U3	MB1	NM4	FM1	K3	B3	SM3	KP3
33	P06	U2	MB2	NM4	FM2	K1	B1	SM1	KP2
34		U2	MB2	NM4	FM2	K1	B2	SM1	KP2
35		U2	MB2	NM4	FM2	K4	B1	SM1	KP2
36		U2	MB2	NM4	FM2	K4	B2	SM1	KP2
37		U2	MB2	NM4	FM3	K1	B1	SM1	KP2
38		U2	MB2	NM4	FM3	K1	B2	SM1	KP2
39		U2	MB2	NM4	FM3	K4	B1	SM1	KP2
40		U2	MB2	NM4	FM3	K4	B2	SM1	KP2
41		U2	MB3	NM4	FM2	K1	B1	SM1	KP2
42		U2	MB3	NM4	FM2	K1	B2	SM1	KP2
43		U2	MB3	NM4	FM2	K4	B1	SM1	KP2
44		U2	MB3	NM4	FM2	K4	B2	SM1	KP2
45		U2	MB3	NM4	FM3	K1	B1	SM1	KP2
46		U2	MB3	NM4	FM3	K1	B2	SM1	KP2
47		U2	MB3	NM4	FM3	K4	B1	SM1	KP2
48		U2	MB3	NM4	FM3	K4	B2	SM1	KP2
49		U3	MB2	NM4	FM2	K1	B1	SM1	KP2
50		U3	MB2	NM4	FM2	K1	B2	SM1	KP2
51		U3	MB2	NM4	FM2	K4	B1	SM1	KP2
52		U3	MB2	NM4	FM2	K4	B2	SM1	KP2

No.	KODE PERMAINAN	USIA	MODALITAS BELAJAR	AGAMA	FISIK MOTORIK	KOGNITIF	BAHASA	SOSIAL EMOSIONAL	KELOMPOK PERMAIAN	
53		U3	MB2	NM4	FM3	K1	B1	SM1	KP2	
54		U3	MB2	NM4	FM3	K1	B2	SM1	KP2	
55		U3	MB2	NM4	FM3	K4	B1	SM1	KP2	
56		U3	MB2	NM4	FM3	K4	B2	SM1	KP2	
57		U3	MB3	NM4	FM2	K1	B1	SM1	KP2	
58		U3	MB3	NM4	FM2	K1	B2	SM1	KP2	
59		U3	MB3	NM4	FM2	K4	B1	SM1	KP2	
60		U3	MB3	NM4	FM2	K4	B2	SM1	KP2	
61		U3	MB3	NM4	FM3	K1	B1	SM1	KP2	
62		U3	MB3	NM4	FM3	K1	B2	SM1	KP2	
63		U3	MB3	NM4	FM3	K4	B1	SM1	KP2	
64		U3	MB3	NM4	FM3	K4	B2	SM1	KP2	
65		P07	U3	MB2	NM3	FM2	K4	B4	SM2	KP2
66			U3	MB3	NM3	FM2	K4	B4	SM2	KP2
67	P08	U3	MB2	NM2	FM2	K2	B4	SM4	KP3	
68		U3	MB3	NM2	FM2	K2	B4	SM4	KP3	