

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Penetrasi Ponsel Pintar	4
Gambar 1. 2. Angket Kebutuhan Siswa - 1.....	5
Gambar 1. 3. Angket Kebutuhan Siswa - 2.....	7
Gambar 2. 1. Tampilan Interface Construct 2.....	18
Gambar 3. 1. Tahapan Metode Research & Development (R&D).....	25
Gambar 3. 2. Usecase Sistem	28
Gambar 3. 3. Activity Diagram	29
Gambar 3. 4. Mock Up Tampilan Game.....	31
Gambar 4.1. Halaman Awal	52
Gambar 4.2. Interface Halaman Menu Utama	53
Gambar 4.3. Interface Halaman Info	54
Gambar 4.4. Interface materi	55
Gambar 4.5. Interface menu about.....	56
Gambar 4.6. Interface menu game -1.....	56
Gambar 4.7. Interface menu game -2.....	57
Gambar 4.8. Interface menu game -3.....	57
Gambar 4.9. Interface menu game -4.....	58
Gambar 4.10. Interface Menu Instruksi	58
Gambar 4.11. Pembuatan Pada Construct -1	59
Gambar 4.12. Pembuatan Pada Construct -2	59
Gambar 4.13. Pembuatan Pada Construct -3	60
Gambar 4.14. Pembuatan Pada Construct -4	60
Gambar 4.15. Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen	74
Gambar 4.16. Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	75

THE
Character Building
UNIVERSITY