

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Persentase Akses Peserta Didik terhadap Perangkat Android	3
Gambar 1. 2 Persentase Kemudahan Mengulang Materi Secara Mandiri Melalui Media Digital	4
Gambar 1. 3 Persentase Kebutuhan Siswa Terhadap Aplikasi Pembelajaran Dengan Penyajian Materi Secara Bertahap.....	4
Gambar 2. 1 Taksonomi Bloom Ranah Kognitif	17
Gambar 2. 2 Taksonomi Revisi.....	18
Gambar 2. 4 Logo Unity	34
Gambar 2. 5 Flowchart Pengembangan ADDIE.....	47
Gambar 3. 1 Use Case Diagram.....	74
Gambar 3. 2 Activity Diagram Menu Utama.....	75
Gambar 3. 3 Activity Diagram Menu Deskripsi Produk.....	77
Gambar 3. 4 Activity Diagram Menu Mulai Belajar	78
Gambar 3. 5 Activity Diagram Menu Petunjuk	80
Gambar 3. 6 Activity Diagram Menu Capaian Pembelajaran.....	81
Gambar 3. 7 Activity Diagram Menu Profil Pengembang.....	83
Gambar 3. 8 Activity Diagram Menu Keluar.....	84
Gambar 4. 1 Tampilan Splash Screen	111
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama.....	112
Gambar 4. 3 Tampilan Deskripsi Produk.....	113
Gambar 4. 4 Menu Mulai Belajar	114
Gambar 4. 5 Tampilan Materi Level 1.....	114
Gambar 4. 6 Tampilan Materi Level 2.....	115
Gambar 4. 7 Tampilan Materi Level 3.....	115
Gambar 4. 8 Tampilan Panduan Kuis	116
Gambar 4. 9 Tampilan Kuis	117
Gambar 4. 10 Tampilan Feedback Jawaban	117
Gambar 4. 11 Tampilan Hasil Skor.....	118
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Petunjuk	119

Gambar 4. 13 Tampilan Menu CP dan TP.....	119
Gambar 4. 14 Tampilan Unlock Level.....	120
Gambar 4. 15 Tampilan Profil Pengembang.....	121

