

DAFTAR TABLE

Table 2.1 Persentase Nilai Likert	11
Table 3.1 Pembangkit bilangan Acak	15
Table 3.2 Aktor Use Case.....	16
Table 3.3 Definisi Use Case	17
Table 3.4 Skenario Membuka Aplikasi.....	18
Table 3.5 Skenario Membuka Pengenalan	18
Table 3.6 Skenario Membuka Pengenalan Hewan Laut	18
Table 3.7 Skenario Membuka Pengenalan hewan darat.....	19
Table 3.8 Skenario Membuka Pengenalan Menu Hewan Amfibi.....	19
Table 3.9 Skenario Membuka Menu Permainan	19
Table 3.10 Skenario Membuka Permainan Ciri hewan.....	20
Table 3.11 Skenario keluar aplikasi	20
Table 4.1 Deskripsi Data Hasil Uji	31
Table 4.2 Hasil Uji Beta.....	33
Table 4.1 Deskripsi Data Hasil Uji	30
Table 4.2 Hasil Uji Beta.....	32
Table 4.3 Tabel Pengujian Beta Kelas 3 SD	34
Table 4.4 Tabel rekap data kuisioner	35
Table 4.5 <i>Tabel data score sampling siswa-siswi kelas 6 SD</i>	36
Table 4.6 Tabel data score game sampling siswa-siswi kelas 3 SD.....	37