

## DAFTAR TABLE

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