

4.1.1 TAHAP IMPLEMENTASI PEMBUATAN GAME EDUKASI	47
4.1.1 TAHAP IMPLEMENTASI PENDAFTARAN	48
4.1.2 TAHAP IMPLEMENTASI TENTANG	48
4.1.3 TAMPILAN IMPLEMENTASI HALAMAN UTAMA	49
4.1.4 TAMPILAN IMPLEMENTASI BERMAIN	49
4.1.5 TAMPILAN IMPLEMENTASI MENGENAL HURUF	49
4.1.6 TAMPILAN IMPLEMENTASI KUIS HURUF	50
4.1.7 TAMPILAN IMPLEMENTASI MENGENAL ANGKA	50
4.1.8 TAMPILAN IMPLEMENTASI KUIS ANGKA	51
4.1.9 TAMPILAN IMPLEMENTASI PILIH LEVEL	51
4.1.10 TAMPILAN IMPLEMENTASI PILIH MODE	52
4.1.11 TAMPILAN IMPLEMENTASI ANALISA	52
4.1.12 TAMPILAN IMPLEMENTASI PADA DATABASE	53
4.1.13 TAHAP IMPLEMENTASI GAME EDUKASI	53
4.1.13.1. PADA HARI PERTAMA	54
4.1.13.2. PADA HARI KEDUA	55
4.1.13.3. PADA HARI KETIGA	55
4.2 TAHAP UJI EVALUASI	56
4.2.1 EVALUASI GAME EDUKASI ANAK DOWN SYNDROME	56
4.2.1.1. EVALUASI BERDASARKAN DIAGRAM	56
a. EVALUASI PEMBELAJARAN HURUF	57
b. EVALUASI PEMBELAJARAN ANGKA	58
4.2.1.2. EVALUASI WILCOXON SIGNED RANK TEST	59
4.2.1.3. EVALUASI KEBERGUNAAN GAME EDUKASI	59
BAB 5	63
KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 KESIMPULAN	63
5.2 SARAN	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67
I. KUISIONER SYSTEM USABILITY SCALE	67