

TUGAS AKHIR

**APLIKASI GAME PEMBELAJARAN TENTANG KATA
UNTUK ANAK DISLEKSIA RINGAN**



Oleh :

WAHYU BHEKTI PERTIWI
1461404957

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2018**

TUGAS AKHIR

**APLIKASI GAME PEMBELAJARAN TENTANG KATA
UNTUK ANAK DISLEKSIA RINGAN**



Oleh :

WAHYU BHEKTI PERTIWI
1461404957

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2018**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : WAHYU BHEKTI PERTIWI
NBI : 1461404957
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul : APLIKASI GAME PEMBELAJARAN TENTANG KATA
UNTUK ANAK DISLEKSIA RINGAN


Mengetahui / Menyetujui

Dosen Pembimbing



Ir. Sugiono, MT
NPP. 20460.98.0502

**Dekan Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya**

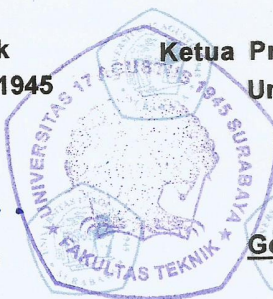


Dr. Ir. Sajiyo, M.Kes.
NPP. 20410.90.0197

**Ketua Program Studi Teknik Informatika
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya**



Geri Kusnanto, S.Kom., MM
NPP. 20460.94.0401



SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wahyu Bhukti Pertiwi
Agama : Islam
Alamat Rumah : Dusun Bandut RT 015 RW 07 Desa Drancang, Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik
Judul : Aplikasi Game Tentang Kata Untuk Pembelajaran Anak Disleksia Ringan

Menyatakan :

1. Bahwa tugas akhir yang saya buat ini adalah benar – benar karya ilmiah saya sendiri atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Bahwa jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam daftar pustaka.
3. Apabila demikian hari ternyata saya terbukti sebagaian atau seluruhnya sebagai plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebut sumbernya dan tidak mencantumkan dalam daftar pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh – sungguh dan atas kesadaran yang sesadar – sadarnya.

Surabaya, 7 juli 2018

Yang membuat pernyataan



Wahyu Bhukti Pertiwi

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Wahyu Bhukti Pertiwi

NBI : 1461404957

Fakultas/Program Studi : Teknik/Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Aplikasi Game Tentang Kata Untuk Pembelajaran Anak Disleksia Ringan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi maupun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarism, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non – material, ataupun segala tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Surabaya, 7 Juli 2018



Wahyu Bhukti Pertiwi

1461404957

TUGAS AKHIR
APLIKASI GAME PEMBELAJARAN TENTANG KATA
UNTUK ANAK DISLEKSIA RINGAN



Disusun Oleh
Wahyu Bhekti Pertiwi
1461404957

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2018

TUGAS AKHIR
APLIKASI GAME PEMBELAJARAN TENTANG KATA
UNTUK ANAK DISLEKSIA RINGAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana



Disusun Oleh

Wahyu Bhekti Pertiwi

1461404957

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2018

Halaman Sengaja Di Kosongkan

PROGRAM STUDI TENIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Wahyu Bhekti Pertiwi
NBI : 1461404957
PROGRAM STUDI : Teknik Informatika
FAKULTAS : Teknik
JUDUL : Aplikasi Game Pembelajaran Tentang Kata Untuk Anak Disleksia Ringan

Mengetahui / Menyetujui
Dosen Pembimbing

Ir. Sugiono., MT
NPP : 20460.98.0502

Dekan Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya

Ketua Program Studi
Teknik Informatika
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya

Dr. Ir. Sajiyo, M.Kes
NPP : 20410.90.0197

Geri Kusnanto.,S.Kom.,MM
NPP : 20460.94.0401

Halaman Sengaja Di Kosongkan

KATA PENGANTAR / UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah yang Maha Kuasa yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga dapat terselesaikan Tugas Akhir yang berjudul:

“ Aplikasi Game Tentang Kata Untuk Pembelajaran Anak Disleksia Ringan “

Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ayah dan Bunda serta keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral;
2. Robby Ibnu Sanjoto yang telah memberikan semangat dalam penyusunan Tugas Akhir;
3. Bapak Ir. Sugiono., MT selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dalam penyusunan Tugas Akhir ini;
4. Yayasan PKLK Lentara Fajar dan Yayasan SEBAYA yang telah membantu dalam memperoleh data sekaligus menjadi tempat pengujian aplikasi;
5. Sahabat Dian Oktavia ST dan Arika Ramadini, Desi Wulandari yang selalu menemani dalam penyusunan tugas akhir;
6. “School Of Dyslexia Team” yaitu Ikko Satrio Yulian Dwi Rahadian, Aditya Zaadur Rizki, Eko Setyo Budiantoro, Nadia Maharani yang telah menjadi rekan tim yang sangat membantu;
7. Keluarga Besar Lab. dasar komputer dan komunikasi data yang senantiasa memberikan masukan dalam menyelesaikan tugas akhir saya dan memberikan ruangan yang sangat nyaman saat penyusunan Tugas Akhir;
8. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir.

Akhir Kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang membantu. Semoga tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Surabaya, 07 Juli 2018

Penulis

Halaman Sengaja Di Kosongkan

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Wahyu Bhukti Pertiwi
NBI : 1461404957
Fakultas / Program Studi : Teknik/Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Game Tentang Kata Untuk Pembelajaran Anak Disleksia Ringan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul diatas buka merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah di publikasikan dan atau pernah dipakai untu mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Univeritas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapu, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan sayakarena hubungan material maupun non-material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas tugas akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabata untuk menyimpan, mengalihmedia / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan keadaran sendiri dan tidak ada tekanann atau paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari diduka kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dan kenyataan ini, saya bersedia di proses oleh tim faultas yang dibentuk dalam melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Surabaya, 7 Juli 2018

Wahyu Bhukti Pertiwi

1461404957

Halaman Sengaja Di Kosongkan

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wahyu Bhekti Pertiwi

Agama : Islam

Alamat Rumah : Dusun Bandut RT 015 RW 07 Desa Drancang, Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik

Judul : Aplikasi Game Tentang Kata Untuk Pembelajaran Anak Disleksia Ringan

Menyatakan :

1. Bahwa tugas akhir yang saya buat ini adalah benar – benar karya ilmiah saya sendiri atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Bahwa jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam daftar pustaka.
3. Apabila demikian hari ternyata saya terbukti sebagian atau seluruhnya sebagai plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebut sumbernya dan tidak mencantumkan dalam daftar pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh – sungguh dan atas kesadaran yang sesadar – sadarnya.

Surabaya, 7 juli 2018

Yang membuat pernyataan

Wahyu Bhekti Pertiwi

Halaman Sengaja Di Kosongkan

ABSTRAK

Game Edukasi merupakan *game* digital yang dirancang untuk pengayaan Pendidikan menggunakan teknologi *multimedia* interaktif. Game edukasi sering dimanfaatkan untuk memberikan tambahan informasi kepada anak-anak yang tidak diajarkan di sekolah. Beberapa *Game* edukasi berkembang di perangkat *smartphone*. *Smartphone* memberikan akses kemudahan kepada pengguna karena sifatnya yang fleksibel dibawa kemanapun. Tugas akhir dengan judul Aplikasi *Game* Tentang Kata Untuk Pembelajaran Anak Disleksia Ringan bertujuan untuk menghasilkan *game edukasi* yang bisa digunakan sebagai *media* belajar anak disleksia ringan yang bisa dimainkan dimanapun dengan perangkat *smartphone* mereka.

Kata Kunci : Aplikasi, Game, Disleksia, Smartphone, Android

Halaman Sengaja Di Kosongkan

ABSTRACT

Educational Games is a digital game designed for Educational enrichment using interactive multimedia technology. Educational games are often used to provide additional information to children not taught in school. Some educational Games thrive on smartphone devices. Smartphone gives users easy access because of its flexibility to carry anywhere. The final project with the title Game App About Word For Child Learning Dyslexia Lightweight aims to produce educational games that can be used as a medium for learning lightweight dyslexic children that can be played anywhere with their smartphone devices.

Keywords : Application, Gaming, Dyslexia, Smartphone, Android

Halaman Sengaja Di Kosongkan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR / UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN & PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Disleksia.....	3
2.1.1 Penyebab Disleksia Menurut Para Ahli.....	3
2.1.2 Cara Mengenali Penyandang Disleksia.....	3
2.2 Android	3
2.2.1 Sejarah Sistem Android.....	4
2.2.2 Perkembangan Sistem Android	5
2.2.3 Keunggulan Android	9
2.2.4 Kelemahan Android	10
2.3 Game Edukasi	14
2.3.1 Kriteria Perancangan Game Edukasi Yang Ideal	14

2.3.2 Kelebihan game edukasi.....	14
2.3.3 Kekurangan game edukasi.....	15
2.4 Unity	16
2.4.1 Pilihan Bahasa Pemograman	16
2.4.2 Kelebihan Unity.....	17
2.4.3 Kekurangan Unity.....	17
2.4.4 Fitur Pada Unity.....	17
2.5 Penelitian Terdahulu.....	18
2.5.1 Lexipal	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Deskripsi Sistem Game Kata.....	19
3.2 Use Case Diagram Game Kata	19
3.2.1 Skenario Fungsi Menu HomePage	20
3.2.2 Skenario Fungsi Menu Kata	20
3.2.3 Skenario Fungsi Menu Bermain	20
3.2.4 Skenario Fungsi Menu Belajar	21
3.3 Activity Diagram	21
3.4 Desain User Interface	23
3.4.1 Halaman Splash Screen	23
3.4.2 Halaman Home Page	24
3.4.3 Halaman Home Kata	24
3.4.4 Halaman Pilihan Belajar.....	25
3.4.5 Halaman Kata Benda.....	25
3.4.6 Halaman Pengenalan Kata Benda di Rumah	26
3.4.7 Halaman Pengenalan Kata Benda di Taman Bermain.....	26
3.4.8 Halaman Pengenalan Kata Benda di Sekolah.....	27
3.4.9 Halaman Pengenalan Kata Kerja.....	27

3.4.10 Halaman Nama Kata Sifat.....	28
3.4.11 Halaman Pengenalan Kata Sifat.....	28
3.4.12 Halaman Pilihan Permainan	29
3.4.13 Halaman Pilihan Soal Permainan Level Mudah.....	29
3.4.14 Halaman Pilihan Soal Permainan Level Sulit	30
3.4.15 Halaman Permainan Kata Benda Level Mudah	30
3.4.16 Halaman Permainan Kata Benda Level Sulit	31
3.4.17 Halaman Permainan Kata Kerja Level Mudah.....	31
3.4.18 Halaman Permainan Kata Kerja Level Sulit	32
3.4.19 Halaman Permainan Kata Sifat Level Mudah.....	32
3.4.20 Halaman Permainan Kata Sifat Level Sulit.....	33
3.4.21 Halaman Permainan Final Kata.....	33
3.4.22 Halaman Sukses Bermain.....	34
3.4.23 Halaman Kalah Bermain	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.2 Persiapan tools yang di gunakan	35
4.3 Lingkungan Uji Coba.....	35
4.4 Implementasi sistem.....	36
4.4.1 Halaman Splash Screen.....	36
4.4.2 Halaman Home Page	37
4.4.3 Halaman Home Kata	37
4.4.4 Halaman Pilihan Belajar.....	38
4.4.5 Halaman Kata Benda.....	38
4.4.6 Halaman Pengenalan Kata Benda di Rumah.....	39
4.4.7 Halaman Pengenalan Kata Benda di Taman Bermain	39
4.4.8 Halaman Pengenalan Kata Benda di Sekolah	40

4.4.9 Halaman Pengenalan Kata Kerja.....	40
4.4.10 Halaman Nama Kata Sifat	41
4.4.11 Halaman Pengenalan Kata Sifat	41
4.4.12 Halaman Pilihan Permainan	42
4.4.13 Halaman Pilihan Soal Permainan Level Mudah.....	42
4.4.14 Halaman Pilihan Soal Permainan Level Sulit.....	43
4.4.15 Halaman Permainan Kata Benda Level Mudah.....	43
4.4.16 Halaman Permainan Kata Benda Level Sulit	44
4.4.17 Halaman Permainan Kata Kerja Level Mudah.....	44
4.4.18 Halaman Permainan Kata Kerja Level Sulit.....	45
4.4.19 Halaman Permainan Kata Sifat Level Mudah	45
4.4.20 Halaman Permainan Kata Sifat Level Sulit	46
4.4.21 Halaman Permainan Final Kata.....	46
4.4.22 Halaman Sukses Bermain	47
4.4.23 Halaman Kalah Bermain	47
4.5 Pengujian sistem.....	48
4.5.1 Kasus dan hasil pengujian	48
4.6 Pengujian Penelitian	76
4.6.1 Responden	76
4.6.2 Hasil Penilaian Responden	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skenario Fungsi Menu Home Page.....	20
Tabel 3.2 Skenario Fungsi Menu Kata.....	20
Tabel 3.3 Skenario Fungsi Menu Bermain	20
Tabel 3.4 Skenario Fungsi	21
Tabel 4.1 Tool yang digunakan.....	23
Tabel 4.2 Pengujian Menu Info.....	9
Tabel 4.3 Pengujian Menu Home Kata	39
Tabel 4.4 Pengujian Menu Pilihan Belajar Kata	40
Tabel 4.5 Pengujian Menu Pilihan Lokasi Kata Benda	41
Tabel 4.6 Pengujian Menu Belajar Kata Benda di Rumah	42
Tabel 4.7 Pengujian Scroll Button Menu Belajar Kata Benda di Rumah	43
Tabel 4.8 Pengujian Menu Belajar Kata Benda di Taman Bermain	43
Tabel 4.9 Pengujian Scroll Button Menu Belajar Kata Benda di Taman Bermain.....	45
Tabel 4.10 Pengujian Menu Belajar Kata Benda di Sekolah	46
Tabel 4.11 Pengujian Scroll Button menu Belajar Kata Benda di Sekolah ...	47
Tabel 4.12 Pengujian Menu Belajar Kata Kerja	48
Tabel 4.13 Pengujian Scroll Button Menu Belajar Kata Kerja	49
Tabel 4.14 Pengujian menu Pilihan Nama Kata Sifat	50
Tabel 4.15 Pengujian Scroll Button Menu Nama Kata Sifat	51
Tabel 4.16 Pengujian Menu Belajar Kata Sifat	52
Tabel 4.17 Pengujian Menu Pilihan Bermain	53
Tabel 4.18 Pengujian Scroll Button Pilihan Bermain	54
Tabel 4.19 Pengujian Menu Level Bermain Mudah	55
Tabel 4.20 Pengujian Menu Level Bermain Sulit	56
Tabel 4.21 Pengujian Menu Bermain Kata Benda Level Mudah	57
Tabel 4.22 Pengujian Menu Bermain Kata Benda Level Sulit	58

Tabel 4.23 Pengujian Menu Bermain Kata Kerja Level Mudah	59
Tabel 4.24 Pengujian Menu Bermain Kata Kerja Level Sulit	60
Tabel 4.25 Pengujian Menu Bermain Kata Sifat Level Mudah	61
Tabel 4.26 Pengujian Menu Bermain Kata Sifat Level Sulit	62
Tabel 4.27 Pengujian Menu Bermain Kata Final	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram Game Kata	19
Gambar 3.2 Activity Diagram.....	22
Gambar 3.3 Halaman Splash Screen.....	23
Gambar 3.4 Halaman Home Page	24
Gambar 3.5 Halaman Home Kata	24
Gambar 3.6 Halaman Pilihan Belajar	25
Gambar 3.7 Halaman Kata Benda	25
Gambar 3.8 Halaman Pengenalan Kata Benda di Rumah.....	26
Gambar 3.9 Halaman Pengenalan Kata Benda di Taman Bermain	26
Gambar 3.10 Halaman Pengenalan Kata Benda di Sekolah.....	27
Gambar 3.11 Halaman Pengenalan Kata Kerja.....	27
Gambar 3.12 Halaman Nama Kata Sifat	28
Gambar 3.13 Halaman Pengenalan Kata Sifat.....	28
Gambar 3.14 Halaman Pilihan Permainan	29
Gambar 3.15 Halaman Pilihan Soal Permainan Level Mudah.....	29
Gambar 3.16 Halaman Pilihan Soal Permainan Level Sulit	30
Gambar 3.17 Halaman Permainan Kata Benda Level Mudah.....	30
Gambar 3.18 Halaman Permainan Kata Benda Level Sulit	31
Gambar 3.19 Halaman Permainan Kata Kerja Level Mudah.....	31
Gambar 3.20 Halaman Permainan Kata Kerja Level Sulit	32
Gambar 3.21 Halaman Permainan Kata Sifat Level Mudah.....	32
Gambar 3.22 Halaman Permainan Kata Sifat Level Sulit	33
Gambar 3.23 Halaman Permainan Final Kata.....	33
Gambar 3.24 Halanan Sukses Bermain	34
Gambar 3.25 Halanan Sukses Bermain	34
Gambar 4.1 Halaman Splash Screen.....	36

Gambar 4.2 Halaman Home Page.....	37
Gambar 4.3 Halaman Home Kata	37
Gambar 4.4 Halaman Pilihan Belajar	38
Gambar 4.5 Halaman Kata Benda.....	38
Gambar 4.6 Halaman Pengenalan Kata Benda di Rumah	39
Gambar 4.7 Halaman Pengenalan Kata Benda di Taman Bermain.....	39
Gambar 4.8 Halaman Pengenalan Kata Benda di Sekolah	40
Gambar 4.9 Halaman Pengenalan Kata Kerja.....	40
Gambar 4.10 Halaman Nama Kata Sifat	41
Gambar 4.11 Halaman Pengenalan Kata Sifat.....	41
Gambar 4.12 Halaman Pilihan Bermain.....	42
Gambar 4.13 Halaman Pilihan Soal Permainan Level Mudah.....	42
Gambar 4.14 Halaman Pilihan Soal Permainan Level Sulit	43
Gambar 4.15 Halaman Permainan Kata Benda Level Mudah	43
Gambar 4.16 Halaman Permainan Kata Benda Level Sulit.....	44
Gambar 4.17 Halaman Permainan Kata Kerja Level Mudah	44
Gambar 4.18 Halaman Permainan Kata Kerja Level Sulit	45
Gambar 4.19 Halaman Permainan Kata Sifat Level Mudah	45
Gambar 4.20 Halaman Permainan Kata Sifat Level Sulit	46
Gambar 4.21 Halaman Permainan Final Kata	46
Gambar 4.22 Halaman Sukses Bermain	47
Gambar 4.23 Halaman Kalah Bermain	47