

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Daftar Isi	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Definisi DGBL.....	5
2.1.1 Bagaimana DGBL Digunakan.....	7
2.1.2 DGBL : Karakteristik Hardware dan Software.....	9
2.2 Tahap Perkembangan Anak.....	10
2.2.1 Perkembangan Psikomotorik.....	11
2.2.2 Perkembangan Kognitif	12
2.2.3 Perkembangan Sosial Emosi.....	16
2.2.4 Perkembangan Bahasa.....	18
2.3 Matematika.....	20
2.3.1 Pengertian Matematika.....	20
2.3.2 Fungsi Mata Pelajaran Matematika.....	21
2.4 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	22
2.4.1 Pengertian UML.....	22
2.4.2 Area Penggunaan UML.....	23
2.4.3 Use Case Diagram.....	24
2.5 Penelitian Terkait.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Metode Penelitian.....	27
3.2 Studi Literatur.....	28

3.3 Requirement	28
3.3.1 UML.....	28
3.3.2 Use Diagram Game.....	28
3.3.3 System Requirement.....	30
3.3.4 Feature.....	31
3.3.5 Desain Tampilan.....	31
3.4 Implementasi.....	31
3.5 Pengujian.....	32
3.6 Analisis.....	34
BAB IV IMPLMENTASI DAN PENGUJIAN.....	35
4.1 Implementasi.....	35
4.1.1 Suara.....	35
4.1.2 Tampilan Menu Utama.....	35
4.1.3 Implementasi DGBL.....	36
4.1.4 Penambahan.....	36
4.1.5 Pengurangan.....	37
4.1.6 Perkalian.....	38
4.1.7 Pembagian.....	39
4.1.8 Pengurutan.....	40
4.1.9 Help.....	40
4.1.10 Score.....	41
4.1.11 Evaluasi Score 1 – 5	41
4.1.12 Evaluasi Score 6 – 7	42
4.1.13 Evaluasi Score 8 – 9	42
4.1.14 Evaluasi Score 10	43
4.1.15 Input Soal.....	43
4.2 Pengujian.....	44
4.2.1 Pengujian Blackbox.....	45
4.2.2 Hasil Pengujian Blackbox.....	45
4.2.3 Kesimpulan Pengujian Blacbox.....	46
4.2.4 Kuesioner.....	46

4.2.5 Hasil Pengelolaan Pertanyaan.....	47
4.2.6 Diagram Hasil Kuesioner.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN	