

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1.1 Hasil Studi Pendahuluan Jenis <i>Smartphone</i> Yang Digunakan Siswa Kelas X MAN 2 Tasikmalaya	5
1.2 Hasil Studi Pendahuluan Pemanfaatan <i>Smartphone</i> Siswa Kelas X MAN 2 Tasikmalaya	5
1.3 Hasil Studi Pendahuluan Jenis <i>Game</i> Yang Digemari Siswa Kelas X MAN 2 Tasikmalaya	6
2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	28
2.2 Kerangka Konseptual 1	39
2.3 Kerangka Konseptual 2	40
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Berbasis Android	53
4.2 <i>Flowchart Game</i> Edukasi.....	55
4.3 File APK Geo Edu	56
4.4 Bar Notifikasi Instalasi.....	57
4.5 Proses Instalasi APK	57
4.6 Aplikasi Sudah Terinstal	58
4.7 Tampilan Aplikasi Geo Edu di <i>Home Screen</i> Hp Android	58
4.8 Tampilan Awal <i>Splash Screen</i>	59
4.9 Tampilan <i>Spash Screen</i> Logo Geo Edu	59
4.10 Tampilan Menu Utama	60
4.11 Tampilan Menu <i>Level</i>	61
4.12 Tampilan Cara Bermain	61
4.13 Tampilan Pengaturan <i>Music</i> dan <i>Sound On</i>	62
4.14 Tampilan Pengaturan <i>Music</i> dan <i>Sound Off</i>	62
4.15 Tampilan Informasi Pengembang <i>Game</i>	63
4.16 Tampilan <i>Ending Game</i>	80
4.17 Diagram Hasil Validasi Ahli Media.....	83