

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Teori Penggunaan Media ( <i>Dale's Cone of Experience</i> ).....	11
Gambar 2.2. Tampilan Awal Flash CS4 .....	19
Gambar 2.3. Tiga Bagian Telinga Manusia .....	25
Gambar 2.4. Telinga Luar dan Bagian-bagiannya .....	26
Gambar 2.5. Telinga Tengah dan Bagian-bagiannya.....	27
Gambar 2.6. Telinga Dalam dan Bagian-bagiannya .....	28
Gambar 2.7. Skema Proses Mendengar pada Manusia.....	30
Gambar 3.1. Langkah-langkah Metode Research and Development (R & D) Menurut Borg and Gall (1983) .....	35
Gambar 3.2. Prosedur Penelitian & Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash CS4.....	38
Gambar 4.1. Flowchart (Alur Rancangan Desain Media Media Pembelajaran).....	67
Gambar 4.2. Persentase Validasi Isi Media Pembelajaran oleh Tim Ahli Materi terhadap Media Pembelajara .....	73
Gambar 4.3. Hasil Uji Coba Lapangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Biologi berbasis saintifik.....	82
Gambar 4.4. Grafik Data Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas Media <i>Flash</i>	84
Gambar 4.5. Grafik Data Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas Media <i>Power Point</i> .....	85
Gambar 4.6. Grafik Rata-rata Hasil Belajar Siswa dan Standar Deviasi Kelas Media <i>Flash</i> dan <i>Power Point</i> .....	86
Gambar 4.7. Histogram Rata-rata Penilaian Tim Ahli Materi .....	91
Gambar 4.8. Grafik Rata-rata Indikator Penilaian Ahli Desain .....	93
Gambar 4.9. Diagram Respon Guru MGMP IPA terhadap Media .....	94
Gambar 4.10. Diagram Penilaian Guru MGMP IPA terhadap Aspek Media Pembelajaran .....	95