

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1969).....	25
Gambar 3.1 Langkah-langkah pengembangan Research and development menurut Borg & Gall.....	64
Gambar 3.2 Bagan prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>flash</i> menggunakan model <i>problem based learning (pbl)</i> pada mata pelajaran Teknologi dasar otomotif .....	71
Gambar 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	94
Gambar 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa .....	96
Gambar 4.3 Hasil Penilaian oleh Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Flash</i> Menggunakan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif .....	102
Gambar 4.4 Hasil Penilaian oleh Ahli Perangkat Lunak terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Flash</i> Menggunakan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif.....	104
Gambar 4.5 Hasil Penilaian oleh Ahli Desain Instruksional terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i> Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif .....	106
Gambar 4.6 Hasil Uji Coba Perorangan terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i> Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif.....	109
Gambar 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif.....	111

Gambar 4.8 Hasil Uji Coba Lapangan terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Flash</i> Menggunakan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif .....	113
Gambar 4.9 Histogram Frekuensi Nilai Pembelajaran dengan Media Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i> .....	124
Gambar 4.10 Histogram Frekuensi Nilai Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Flash</i> Menggunakan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> .....	126

