

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edger Dale.....	10
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development (R &amp; D)</i> .....	26
Gambar 3.2 Langkah-langkah penelitian Pengembangan Media <i>Puzzle</i> .....	30
Gambar 4.1 Sampul Media.....	40
Gambar 4.2 Media <i>Puzzle</i> pada Materi Teks Deskripsi.....	41

