

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Siklus ADDIE menurut Reiser & Dempsey (2007).....	66
Gambar 3.2. Skema Tahapan Penelitian	70
Gambar 4.1. Bagan Isi Aplikasi Komik Pembelajaran Digital	92
Gambar 4.2. Desain Tampilan Aplikasi Komik Pembelajaran Digital	94
Gambar 4.3. <i>Flowchart</i> Aplikasi Komik Pembelajaran Digital.....	95
Gambar 4.4. Tampilan Halaman Home	97
Gambar 4.5. Tampilan Halaman Tentang	97
Gambar 4.6. Tampilan Halaman Materi	98
Gambar 4.7. Tampilan Halaman Komik.....	99
Gambar 4.8. Tampilan Halaman Kuis.....	100
Gambar 4.9. Tampilan Halaman Petunjuk.....	101
Gambar 4.10. Persentase Validasi Ahli Media	103
Gambar 4.11. Persentase Validasi Ahli Desain	105
Gambar 4.12. Persentase Validasi Ahli Materi.....	107
Gambar 4.13. Persentase Uji Coba Perorangan	109
Gambar 4.14. Persentase Uji Coba Kelompok Kecil.....	110
Gambar 4.15. Persentase Uji Coba Lapangan.....	112
Gambar 4.16. Histogram Hasil Belajar <i>Pretest</i>	115
Gambar 4.17. Histogram Hasil Belajar <i>Posttest</i>	116