

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Tampilan Halaman Desain Aplikasi <i>App Inventor</i>	47
Gambar 2	Langkah-Langkah Model 4D	56
Gambar 3	Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4D	56
Gambar 4	Langkah-Langkah Model 4D	67
Gambar 5	Alur Rancangan Penelitian.....	70
Gambar 6	Skala Penilaian.....	85
Gambar 7	<i>Flowchart</i> Aplikasi Media Pembelajaran	91
Gambar 8	Prototipe Awal	111
Gambar 9	Pembuatan Gambar <i>Icon Button</i> Untuk Aplikasi Menggunakan Photoshop CS5	112
Gambar 10	Pembuatan Gambar Tampilan Halaman Sub Materi Menggunakan Photoshop CS5	112
Gambar 11	Pembuatan Logo Aplikasi Menggunakan <i>Brand Maker</i>	113
Gambar 12	Pembuatan Tampilan Media Dengan Menggunakan Fungsi <i>Designer</i>	114
Gambar 13	Menyusun Block Pemrograman Navigasi Media	115
Gambar 14	Mengupload Konten Media Ke Dalam <i>Assets Manager</i>	115
Gambar 15	Memasukkan Url Video ke Dalam Tabel Di <i>Airtable</i>	116
Gambar 16	Menggunakan Fungsi <i>Spreadsheet</i> Untuk Menampilkan Video Pada Media	116
Gambar 17	Proses <i>Export</i> Aplikasi.....	117
Gambar 18	Tampilan Halaman Awal dan Tampilan Menu Utama.....	117
Gambar 19	Prototipe Akhir	123
Gambar 20	Kepemilikan <i>Smartphone</i> Peserta Didik.....	124
Gambar 21	Sistem Operasi <i>Smartphone</i> Peserta Didik	125
Gambar 22	Tingkat Kepentingan Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Peserta Didik	126
Gambar 23	Penggunaan Waktu dalam Mengakses <i>Smartphone</i> Dalam Sehari	127

Gambar 24	Penggunaan Fitur <i>Smartphone</i> yang Sering digunakan Peserta Didik	128
Gambar 25	Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Berbasis Android	129
Gambar 26	Tanggapan Peserta Didik Mengenai Aplikasi Berbasis Android	130
Gambar 27	Grafik Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media yang Sering digunakan oleh Guru	131
Gambar 28	Grafik Skor Persentase Kelayakan Media	135
Gambar 29	Grafik Persentase Kelayakan Materi	138
Gambar 30	Grafik Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android	140
Gambar 31	Grafik Respon Peserta Didik Terhadap Media Yang Dikembangkan	146

