

DAFTAR GAMBAR

	<i>Hal</i>
Gambar 2.1. Langkah-langkah pengembangan 4D Thiagarajan.....	9
Gambar 2.2. Proses Komunikasi Dalam Konteks Belajar	14
Gambar 2.3. <i>Dale Cone Experience 1969</i>	17
Gambar 2.4. Tampilan Menu iSpring Suite 11	30
Gambar 2.5. Tampilan Website 2 APK Builder	32
Gambar 2.6. Logo Aplikasi Bio Fun.....	33
Gambar 2.7. Bagan Kerangka Berpikir.....	39
Gambar 3.1. Prosedur Penelitian Pengembangan Media.....	49
Gambar 3.2. Peta Konsep Sistem Koordinasi Manusia	53
Gambar 3.3. <i>Flowchart</i> Pengembangan Media	56

