

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teoritis Penelitian.....	13
Gambar 2.2 Struktur Model Pengembangan ADDIE	17
Gambar 2.3 Proses Kemampuan Berpikir Kritis.....	37
Gambar 2.4 Bagan Alir Kerangka Konseptual	46
Gambar 3.1 Model ADDIE	50
Gambar 3.2 Bagan Pengembangan Bahan Ajar Pengayaan Berbasis STEAM	60
Gambar 3.3 Tahap Implementasi dan Evaluasi.....	61
Gambar 4.1 Menu Aplikasi CanvaPro	75
Gambar 4.2 Desain Menggunakan Tools Media Ajaib CanvaPro.....	76
Gambar 4.3 Cover Bahan Ajar Yang Dikembangkan.....	77
Gambar 4.4 Grafik Rata-Rata Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....	91
Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	92
Gambar 4.6 Interaksi Variabel Bebas Dan Variabel Terikat	103
Gambar 4.7 Ilustrasi Bahan Ajar Pengayaan Yang Dikembangkan	111
Gambar 4.8 <i>Barcode</i> Quiz Soal Dan <i>Flipbook</i> Bahan Ajar Pengayaan	117
Gambar 4.9 Keterampilan STEAM.....	125
Gambar 4.10 Kolaborasi Dalam Proyek	125
Gambar 4.11 Komunikasi Dalam Proyek	125
Gambar 4.12 Produk Dalam Proyek	125

