

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Enam Level Ranah Kognitif Pada Taksonoi Bloom	11
Gambar 2.2 Revisi Ranah Kognitif Pada Taksonoi Bloom	13
Gambar 2.3 Box panel.....	16
Gambar 2.4 Kabel NYM	19
Gambar 2.5 Kabel NYFGbY.....	19
Gambar 2.6 Denah Rumah Bangunan Bertingkat.....	25
Gambar2.7 Pembagian Kelompok	26
Gambar 2.8 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran.....	31
Gambar 2.9 Model Desain Pembelajaran ADDIE	40
Gambar 2.10 Kerucut Pengalaman Dale.....	44
Gambar 3.1 Desain Tampilan Awal Media Interaktif.....	53
Gambar 3.2 Tampilan Menu Petunjuk	53
Gambar 3.3 Tampilan Menu Tujuan.....	54
Gambar 3.4 Tampilan Menu SK/KD	55
Gambar 3.5 Tampilan Menu Materi.....	55
Gambar 3.6 Tampilan Menu Video	56
Gambar 3.7 Tampilan Menu Latihan	57
Gambar 3.8 <i>Flowchard</i> Analisis	63
Gambar 3.9 <i>Flowchard</i> Desain	64
Gambar 3.10 <i>Flowchard</i> Pengembangan.....	65
Gambar 3.11 <i>Flowchard</i> Implementasi.....	66
Gambar 3.12 <i>Flowchard</i> Evaluasi.....	67

Gambar 4.1 Tampilan Awal CD Interktif	72
Gambar 4.2.Tampilan Menu Utama Yang Selesai Di Bangun	73
Gambar 4.3 Tampilan Menu PetunjukPenggunaan	74
Gambar 4.4 Tampilan Menu Kuis.....	75
Gambar 4.5 Tampilan Menu Rekor	75
Gambar 4.6 Tampilan Menu Motivasi	76
Gambar 4.7 Tampilan Menu Profil	77
Gambar 4.8 Tampilan Menu Tujuan.....	77
Gambar 4.9 Tampilan Menu SK/KD	78
Gambar 4.10 Tampilan Menu Materi.....	79
Gambar 4.11 Tampilan Menu Video	80
Gambar 4.12 Histogram Validasi Media	85
Gambar 4.13 Histogram Validasi Ahli Materi.....	85