

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale.....	20
2. Gambar 2.2 Research and Development menurut Sugiyono	26
3. Gambar 2.3 Kerangka berpikir.....	32
4. Gambar 4.1 Tampilan Adobeflash	44
5. Gambar 4.2 Tampilan awal modul pembelajaran	45
6. Gambar 4.3 Tampilan contoh materi pembelajaran.....	46
7. Gambar 4.4 Revisi oleh ahli media	46
8. Gambar 4.5 Revisi oleh ahli media.....	69
9. Gambar 4.6 Revisi oleh ahli media.....	69
10. Gambar 4.7 Pembelajaran di ruang komputer.....	70
11. Gambar 4.8 Bersama guru mengajar sejarah	71

