

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman E.Dale.....	11
Gambar 2.2. Langkah-Langkah Penggunaan Metode R&D.....	20
Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif Model B&G....	34
Gambar 4.1. Diagram batang perolehan skor empiris media video pembelajaran tematik oleh ahli materi	57
Gambar 4.2. Diagram batang perolehan skor empiris media video pembelajaran tematik oleh ahli desain pembelajaran.....	64
Gambar 4.3. Diagram batang perolehan skor empiris media video pembelajaran tematik oleh ahli rekayasa perangkat lunak	69
Gambar 4.4. Diagram batang perolehan skor empiris media video pembelajaran tematik pada uji coba perorangan.....	74
Gambar 4.5. Diagram batang perolehan skor empiris media video pembelajaran tematik pada uji coba kelompok kecil	78
Gambar 4.6. Diagram batang perolehan skor empiris media video pembelajaran tematik pada uji coba lapangan	81