

DAFTAR GAMBAR

Halaman.

Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Dale	27
Gambar 3.1 Skema Prosedur Pengembangan Hasil Adaptasi Dari Prosedur Pengembangan <i>Dick and Carey</i> , dalam Lee W	43
Gambar 3.2 Tahapan Uji Coba Produk Media Pembelajaran Multi Media Interaktif dengan <i>Adobe Flash CS6</i>	45
Gambar 4.1 Diagram Batang Perolehan Skor Empiris Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Adobe Flash CS6</i> Oleh Ahli Materi	78
Gambar 4.2 Diagram Batang Perolehan Skor Empiris Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Adobe Flash CS6</i> Pembentukan karakter Oleh Ahli Desain Pembelajaran	80
Gambar 4.3 Diagram Batang Perolehan Skor Empiris Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Adobe Flash CS6</i> Pembentukan Karakter Oleh Ahli Domain Konstruksi Multimedia	82

THE
Character Building
UNIVERSITY