

DAFTAR GAMBAR

2.1. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	23
2.2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	25
2.3. Desain Media Pembelajaran (PASUKAN HEBAT).....	27
2.4. Tahap-Tahap Pengalaman Menurut Thiagrajan (4D).....	31
3.1. Prosedur Pengembangan (4D).....	37
4.1. Rancangan Produk Media Pasukan Hebat	47
4.1. Diagram Batang Peroleh Skor	59

