

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1	Skema Tahapan Model Pengembangan 4D.....	35
Gambar 4.1	Tampilan Aplikasi Zepeto	60
Gambar 4.2	Tampilan Aplikasi GeoGebra.....	61
Gambar 4.3	Tampilan Aplikasi KineMaster	62
Gambar 4.4	Tampilan Animasi Karakter Guru	63
Gambar 4.5	Tampilan Gerakan Animasi Karakter Guru	64
Gambar 4.6	Tampilan Pembuatan Jaring-jaring Bangun Ruang.....	64
Gambar 4.7	Jaring-Jaring Kubus.....	65
Gambar 4.8	Tampilan Gif Jaring-jaring Balok	65
Gambar 4.9	Tampilan Hasil Edit Video	66
Gambar 4.10	Diagram Batang Penilaian Ahli.....	70
Gambar 4.11	Diagram Perbandingan Rata-Rata Nilai	85