

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Befikir	36
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan menurut Model ADDIE.....	38
Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi KineMaster	61
Gambar 4.2 Pilihan Menu Aplikasi Kine master	61
Gambar 4.3 project Kosong Sebel;um Pembuatan Video.....	62
Gambar 4.4 Project yang sudah berisi Latar Belakang Materi Pembelajaran.....	62
Gambar 4.5 Proses Pengaturan Posisi Gambar	63
Gambar 4.6 Proses Penambahan Animasi Guru Sedang Mengajar	63
Gambar 4.7 Proses Pengeditan dengan Menambahkan Rekaman Suara	64
Gambar 4.8 Proses Penambahan Backsound Agar Lebih Menarik	64
Gambar 4.9 Proses Penambahan Teks Materi	65
Gambar 4.10 Pengaturan Animasi Teks Saat Video Bergerak	65
Gambar .4.11 Fitur Pena Mengikuti Teks.....	66
Gambar 4.12 Fitur Pena Bergerak Seperti Gerakan Tangan.....	66
Gambar 4.13 Fitur Memunculkan Gambar dalam Waktu yang Berdekatan.....	67
Gambar 4.14 Penyimpanan dan Kualitas Video	67
Gambar 4.15 Revisi Gambar Video dengan menabah keterangan di masing- masing Foto.....	75
Gambar 4.16 Produk Akhir Media Pembelajaran Video	82