

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengembangan Model ADDIE	23
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	44
Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan Produk Media Pembelajaran	58
Gambar 4.1 <i>Flow Chart</i> Pengembangan media <i>Adobe Flash Player</i>	87
Gambar 4.2 Tampilan Awal Media.....	91
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama Media	92
Gambar 4.4 Tampilan menu KD	92
Gambar 4.5 Menu Tujuan Pembelajaran	93
Gambar 4.6 Tampilan Menu Materi	93
Gambar 4.7 Tampilan Menu Evaluasi	94
Gambar 4.8 Alur Uji Coba Produk <i>Software Adobe Flash Player</i>	99
Gambar 4.9 Hasil Belajar Ekonomi Siswa Berdasarkan <i>Self Efficacy</i>	120
Gambar 4.10 Interaksi Media <i>Adobe Flash Player</i> dengan <i>Self Efficacy</i>	131