

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode penelitian <i>Research and Development</i> menurut Borg and Gall dalam Sugiyono.....	34
Gambar 3.2 Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	35
Gambar 4.1 Membuka aplikasi <i>canva/website canva.com</i>	51
Gambar 4.2 Tampilan <i>canva</i>	51
Gambar 4.3 Tampilan mengunduh hasil edit <i>background</i>	52
Gambar 4.4 Tampilan icon-icon hasil dari <i>canva.com</i>	52
Gambar 4.5 Membuka <i>slide</i> baru	53
Gambar 4.6 Merubah ukuran <i>slide</i> baru.....	53
Gambar 4.7 Tampilan ukuran <i>slide</i> baru	54
Gambar 4.8 Hasil <i>background</i> baru	54
Gambar 4.9 Memasukkan teks	55
Gambar 4.10 Memasukkan gambar.....	55
Gambar 4.11 Mengatur transisi	56
Gambar 4.12 Mengatur Animasi.....	56
Gambar 4.13 Mengatur <i>hyperlink</i>	57
Gambar 4.14 Hasil <i>hyperlink</i>	57
Gambar 4.15 Tampilan menu <i>Power Point</i> yang ada <i>Software iSpring</i>	58
Gambar 4.16 Tampilan Program <i>iSpring Suite 10</i>	58
Gambar 4.17 Tampilan ubah <i>HTML5</i>	59

Gambar 4.18 Tampilan Pengaturan sebelum ubah ke *HTML5*59

Gambar 4.19 Tampilan menu *Publish*60

Gambar 4.20 Tampilan aplikasi *Website 2 APK Buidar*60

Gambar 4.21 Tampilan proses ubah *APK*61

