

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan Aplikasi Adobe Flash CS6.....	18
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	25
Gambar 2.3. Rancangan Tampilan Menu Awal.....	26
Gambar 2.4. Rancangan Tampilan Menu Materi.....	27
Gambar 2.5. Rancangan Tampilan Menu Video.....	27
Gambar 2.6. Rancangan Tampilan Menu Simulasi	27
Gambar 2.7. Rancangan Tampilan Menu Games	28
Gambar 2.8. Rancangan Tampilan Menu Kuis	28
Gambar 2.9. Rancangan Tampilan Menu Profil pembuat.....	28
Gambar 2.10. Rancangan Tampilan Menu Bantuan	29
Gambar 3.1. Langkah Pengembangan RPL model	31
Gambar 3.2. Flowchart Media Pembelajaran.....	34
Gambar 3.3. Diagram <i>use case</i> produk media	36
Gambar 3.4. Activity Diagram menu materi.....	36
Gambar 3.5. Activity Diagram menu video	37
Gambar 3.6. Activity Diagram menu Simulasi	37
Gambar 3.7. Activity Diagram menu Games.....	37
Gambar 3.8. Activity Diagram menu Kuis	38
Gambar 3.9. Activity Diagram menu Profil Pembuat.....	38
Gambar 3.10. Pengembangan penelitian Research and Development.....	39
Gambar 4.1. Splash Screen	55
Gambar 4.2. Menu Utama.....	55
Gambar 4.3. Menu dalam Materi Pembelajaran	56
Gambar 4.4. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	56
Gambar 4.5. Materi Pengenalan Jaringan	57
Gambar 4.6. Video Pembelajaran	57
Gambar 4.7. Simulasi.....	58
Gambar 4.8. Tampilan awal menu games.....	58
Gambar 4.9. Games.....	59

Gambar 4.10. Pembukaan menu evaluasi	59
Gambar 4.11. Evaluasi	60
Gambar 4.12. Profil Pembuat	60
Gambar 4.13. Menu Bantuan	61
Gambar 4.14. Hasil Persentase uji N-Gain	73



THE
Character Building
 UNIVERSITY