

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Alur Model Pengembangan ADDIE	43
Gambar 3.1. Teknik Model Pengembangan ADDIE	52
Gambar 3.2. Alur Pelaksanaan Pengembangan.....	55
Gambar 4.1. Grafik Analisis Kebutuhan Siswa	67
Gambar 4.2. Flowchart E-Modul Pembelajaran.....	71
Gambar 4.3. <i>Storyboard Scene Loading</i>	72
Gambar 4.4. <i>Storyboard Scene Opening</i>	72
Gambar 4.5. <i>Storyboard Scene</i> Halaman Utama.....	73
Gambar 4.6. <i>Storyboard Scene</i> Pendahuluan	73
Gambar 4.7. <i>Storyboard Scene</i> Menu Materi.....	74
Gambar 4.8. <i>Storyboard Scene</i> Isi Materi 4.20	74
Gambar 4.9. <i>Storyboard Scene</i> Isi Materi 4.22	75
Gambar 4.10. <i>Storyboard Scene</i> Menu Uji Kompetensi	75
Gambar 4.11. <i>Storyboard Scene</i> Uji Kompetensi 4.20	76
Gambar 4.12. <i>Storyboard Scene</i> Uji Kompetensi 4.22	76
Gambar 4.13. <i>Storyboard Scene</i> Petunjuk.....	77
Gambar 4.14. <i>Storyboard Scene</i> Tujuan Pembelajaran.....	77
Gambar 4.15. <i>Storyboard Scene</i> Profil.....	78
Gambar 4.16. <i>Storyboard Scene</i> Keluar.....	78
Gambar 4.17. Tampilan Intro Media Pembelajaran E-Modul.....	80
Gambar 4.18. Tampilan Halaman <i>Home</i>	81
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Petunjuk	82
Gambar 4.20. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	82
Gambar 4.21. Tampilan Halaman Peta Informasi	83
Gambar 4.22. Tampilan Halaman Pendahuluan.....	84
Gambar 4.23. Tampilan Halaman Menu Materi	84
Gambar 4.24. Tampilan Halaman Isi Materi.....	85

Gambar 4.25. Tampilan Halaman Awal Uji Kompetensi	86
Gambar 4.26. Tampilan Halaman Uji Kompetensi	86
Gambar 4.27. Tampilan Halaman Profil	87
Gambar 4.28. Tampilan Halaman Keluar	88
Gambar 4.29. Grafik Kelayakan E-Modul	108



THE
Character Building
UNIVERSITY