

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Contoh Layer	20
Gambar 2.2. Teori Penggunaan Media <i>Dale's Cone of Experience</i>	25
Gambar 2.3. Bagan Proses Komunikasi dalam Pembelajaran	25
Gambar 2.4. Tahap Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D	39
Gambar 3.1. Adaptasi Prosedur Pengembangan 4D Thiagarajan	54
Gambar 4.1. Penyusunan Materi Menggambar Denah	78
Gambar 4.2. Penyusunan Materi Menggambar Tampak	78
Gambar 4.3. Tampilan Awal dari <i>Software Camtasia</i>	80
Gambar 4.4. Tampilan Menu Rekaman <i>Camtasia</i>	81
Gambar 4.5. <i>New Project</i> dari <i>Software Camtasia</i>	82
Gambar 4.6. <i>Project Settings</i>	82
Gambar 4.7. Pemilihan <i>Intro Video</i>	83
Gambar 4.8. <i>Scene</i> Pendahuluan	84
Gambar 4.9. <i>Scene</i> Inti atau Pembahasan	85
Gambar 4.10. <i>Scene</i> Penutup	85
Gambar 4.11. Panel <i>New Custom Production</i>	86
Gambar 4.12. Diagram Batang Penilaian Validasi Ahli Materi	97
Gambar 4.13. Diagram Batang Penilaian Validasi Ahli Media	98
Gambar 4.14. Diagram Batang Uji Kelayakan Produk Media Pembelajaran Berbasis Video	99
Gambar 4.15. Diagram Batang Perolehan Persentase dari Uji Praktikalitas	100