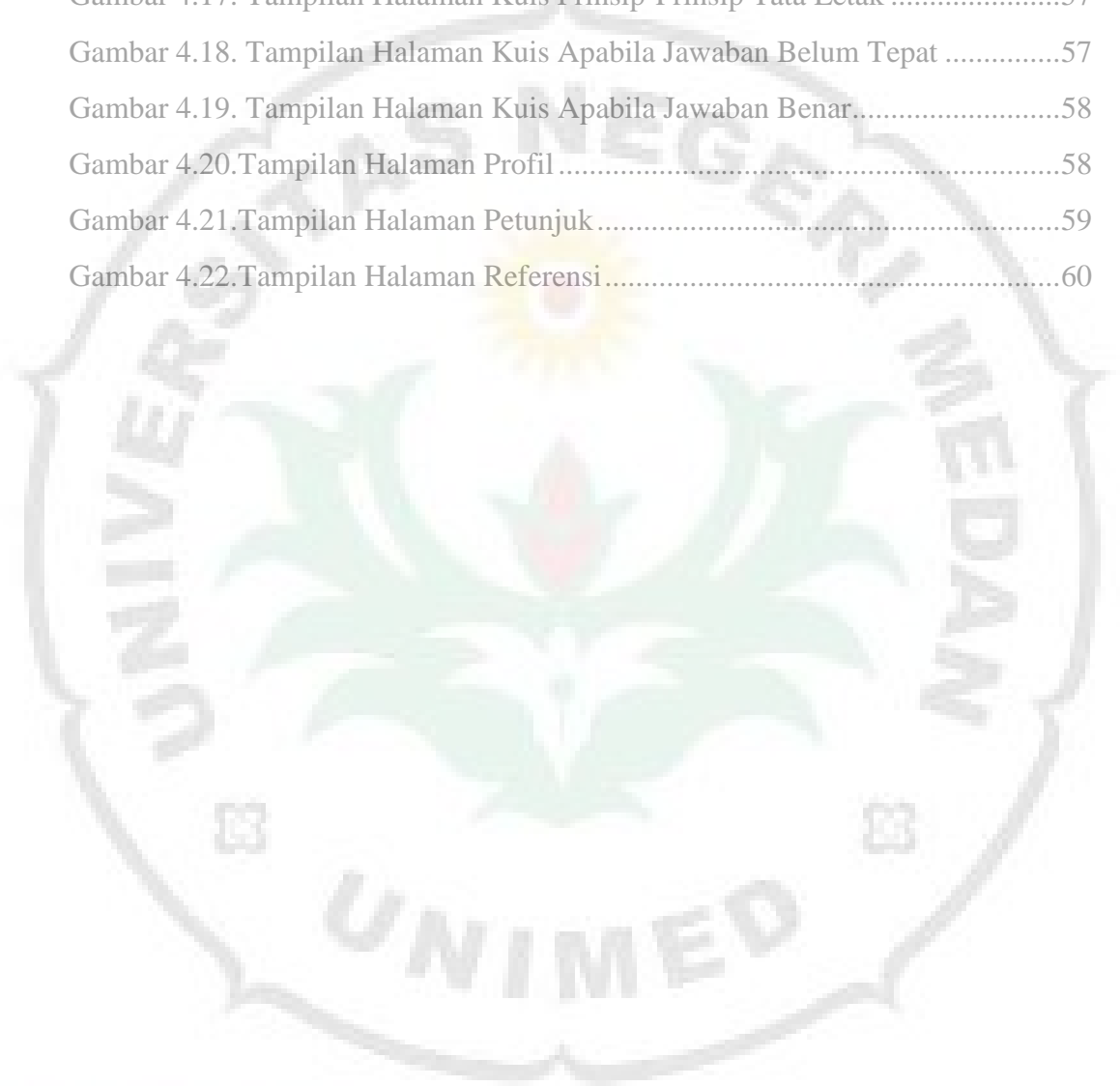


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Piramida Kapabilitas Belajar Taksonomi Gagne	11
Gambar 2.2. Rancangan Taksonomi Bloom Versi Revisi pada Domain Kognitif	14
Gambar 2.3. Tahapan dalam Metode Penelitian dan Pengembangan/ <i>Research and Development</i> (R&D)	16
Gambar 2.4. Kerangka Berpikir	29
Gambar 2.5. Activity Diagram Media Pembelajaran Interaktif dengan Penyajian Materi Berbasis <i>Digital Storytelling</i>	30
Gambar 3.1. Diagram UML Media Pembelajaran Interaktif dengan Penyajian Materi Berbasis <i>Digital Storytelling</i>	32
Gambar 3.2. Diagram Alir Prosedur Penelitian	32
Gambar 3.3. Tahapan Uji Beda.....	38
Gambar 4.1. Bagan Isi Media Pembelajaran Interaktif dengan Penyajian Materi Berbasis <i>Digital Storytelling</i>	41
Gambar 4.2. Tampilan Awal Media Pembelajaran Interaktif dengan Penyajian Materi Berbasis <i>Digital Storytelling</i>	44
Gambar 4.3. Halaman Menu Utama Media Pembelajaran Interaktif dengan Penyajian Materi Berbasis <i>Digital Storytelling</i>	45
Gambar 4.4. Tampilan Halaman Menu SK & KD.....	46
Gambar 4.5. Tampilan Halaman SK & KD Materi Unsur-Unsur Tata Letak	47
Gambar 4.6. Tampilan Halaman SK & KD Materi Warna CMYK dan RGB..	48
Gambar 4.7. Tampilan Halaman SK & KD Materi Prinsip-Prinsip Tata Letak	49
Gambar 4.8. Tampilan Halaman Menu Materi	50
Gambar 4.9. Tampilan Halaman Menu Materi Unsur-Unsur Tata Letak	51
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Materi 1 Unsur-Unsur Tata Letak	51
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Materi 2 Unsur-Unsur Tata Letak	52
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Materi Warna CMYK dan RGB.....	52
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Materi Prinsip-Prinsip Tata letak.....	53
Gambar 4.14. Halaman Menu Kuis.....	54
Gambar 4.15. Tampilan Halaman Kuis Unsur-Unsur Tata Letak	55
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Kuis Warna CMYK dan RGB.....	56

Gambar 4.17. Tampilan Halaman Kuis Prinsip-Prinsip Tata Letak	57
Gambar 4.18. Tampilan Halaman Kuis Apabila Jawaban Belum Tepat	57
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Kuis Apabila Jawaban Benar.....	58
Gambar 4.20. Tampilan Halaman Profil	58
Gambar 4.21. Tampilan Halaman Petunjuk.....	59
Gambar 4.22. Tampilan Halaman Referensi.....	60



THE
Character Building
 UNIVERSITY