

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Menu Aplikasi <i>KineMaster</i>	23
Gambar 2.2 Tampilan Fitur-fitur Aplikasi <i>KineMaster</i>	24
Gambar 2.3 Pendekatan ADDIE	27
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> . 31	
Gambar 3.2 Diagram Alir Penelitian	32
Gambar 4.1 Flowchart Media Video Pembelajaran.....	49
Gambar 4.2 Pengeditan <i>Frame</i> Pembukaan	51
Gambar 4.3 Pengeditan <i>Frame</i> Pengertian Suspensi.....	52
Gambar 4.4 Pengeditan <i>Frame</i> Jenis-jenis dan Sitem Kerja Suspensi	52
Gambar 4.5 Pengeditaan <i>Frame</i> Komponen Suspensi	52
Gambar 4.6 Pengeditan <i>Frame</i> Pembongkaran.....	53
Gambar 4.7 Pengeditan <i>Frame</i> Pemasangan.....	53
Gambar 4.8 Pengeditan <i>Frame</i> Penutup quiz.....	54
Gambar 4.9 Pengeditan <i>Frame</i> Penutup Soal Latihan.....	54
Gambar 4.10 Pengeditan <i>Frame</i> Penutup Salam.....	55
Gambar 4.11 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media	57
Gambar 4.12 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi	59
Gambar 4.13 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	61
Gambar 4.14 Diagram Batang Hasil Penilaian Uji Coba <i>One to One</i>	64
Gambar 4.15 Diagram Batang Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	66
Gambar 4.16 Diagram Batang Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar.....	68