

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Hasil Belajar menurut Benjamin S. Bloom.....	11
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Penelitian	29
Gambar 3.1 Rancangan Pengembangan Model <i>ADDIE</i> dalam Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan QR Code	41



THE
Character Building
UNIVERSITY