

DAFTAR GAMBAR

Gambar II- 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	13
Gambar II- 2 Contoh <i>Storyboard</i>	15
Gambar II- 3 Tahapan Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	19
Gambar III- 1 Model Konseptual	24
Gambar III- 2 Sistematika Penelitian.....	26
Gambar V- 1 Skenario Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Gambar VI- 1 Tampilan <i>Homepage</i>	84
Gambar VI- 2 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	84
Gambar VI- 3 Halaman Menu Utama.....	85
Gambar VI- 4 Halaman Awal Materi 1	85
Gambar VI- 5 Halaman Rute Materi 1	86
Gambar VI- 6 Halaman Awal Sub Materi 1-1	86
Gambar VI- 7 Gambar Halaman Awal Sub Materi 1-2.....	87
Gambar VI- 8 Gambar Awal Sub Materi 1-3.....	87
Gambar VI- 9 Gambar Halaman Awal Sub Materi 1-4.....	88
Gambar VI- 10 Gambar Halaman Kuis Materi 1	88
Gambar VI- 11 Gambar Halaman Awal Materi 2	89
Gambar VI- 12 Gambar Halaman Rute Materi 2	89
Gambar VI- 13 Gambar Halaman Awal Sub Materi 2-1	90
Gambar VI- 14 Gambar Halaman Awal Sub Materi 2-2	90
Gambar VI- 15 Gambar Halaman Kuis Materi 2	91
Gambar VI- 16 Gambar Halaman Materi 3	91
Gambar VII- 1 Pemilihan jenis font sesuai	105
Gambar VII- 2 Pemilihan ukuran font sesuai.....	105
Gambar VII- 3 Kualitas tampilan baik.....	105
Gambar VII- 4 Komposisi warna tepat.....	105
Gambar VII- 5 Animasi yang ditampilkan menarik	106
Gambar VII- 6 Pemilihan komposisi warna tepat	106
Gambar VII- 7 Audio (narasi, sound effect, backsound, music) jelas.....	106
Gambar VII- 8 Pada akhir pokok bahasan diberi soal-soal evaluasi(tes)	107
Gambar VII- 9 Pada kuis, bila menjawab salah diberi tahu jawaban yang benar.....	107
Gambar VII- 10 Konten e-learning menyajikan hasil/skor pencapaian hasil belajar	107
Gambar VII- 11 Pada exercise, bila menjawab salah diberitahu jawaban yang benar.....	107
Gambar VII- 12 Materi dapat diulang setiap saat sehingga meningkatkan daya ingat	107
Gambar VII- 13 Tujuan pembelajaran jelas.....	108
Gambar VII- 14 Petunjuk penggunaan aplikasi jelas	108

Gambar VII- 15 Penggunaan bahasa mudah dipahami.....	108
Gambar VII- 16 Urutan Penyajian materi tepat	108
Gambar VII- 17 Materi sistematis, runtut, dan alur logika jelas	109
Gambar VII- 18 Penggunaan narasi efisien	109
Gambar VII- 19 Penggunaan tampilan layar efisien	109
Gambar VII- 20 Mudah memahami materi (isi) pelajaran	109
Gambar VII- 21 Kuis dan latihan yang diberikan membantu pemahaman.....	109
Gambar VII- 22 Penggunaan konten e-learning membantu proses belajar	109
Gambar VII- 23 Penggunaan teks efisien	109
Gambar VII- 24 Konten e-learning mudah digunakan secara mandiri.....	111
Gambar VII- 25 Terdapat menu pilihan sehingga dapat memilih kegiatan (untuk kuis atau pindah materi).....	111
Gambar VII- 26 Urutan tampilan fleksibel (dapat maju atau mundur)	111
Gambar VII- 27 Dapat masuk dan keluar (exit) program setiap saat	111