

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Penggandaan Pohon Singkong Dengan Metode Stek.....	17
Gambar 2.2 Tampilan Desktop Website <i>Scratch</i>	20
Gambar 2.3 Tampilan Bagian <i>Sprite</i> Pada <i>Scratch</i>	20
Gambar 2.4 Tampilan Bagian <i>Backdrop</i> Pada <i>Scratch</i>	21
Gambar 2.5 Tampilan Bagian <i>Script/Code</i> Pada <i>Scratch</i>	21
Gambar 2.6 Tampilan Bagian <i>Costume</i> Pada <i>Scratch</i>	22
Gambar 2.7 Tampilan Bagian <i>Sound</i> Pada <i>Scratch</i>	22
Gambar 2.8 Tampilan Bagian File Pada <i>Scratch</i>	22
Gambar 2.9 Tampilan Bagian Tutorial Pada <i>Scratch</i>	23
Gambar 2.10 Tampilan Bagian Judul Pada <i>Scratch</i>	23
Gambar 2.11 Tampilan Bagian <i>Share Project</i> Pada <i>Scratch</i>	23
Gambar 2.12 Tampilan Bagian <i>Run And Stop Project</i> Pada <i>Scratch</i>	23
Gambar 2.13 Tampilan Bagian Ubah Tampilan Pada <i>Scratch</i>	23
Gambar 2.14 Kerangka Teoritis Penelitian.....	28
Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Model ADDIE.....	30
Gambar 4.1 Alur hasil penelitian.....	40
Gambar 4.2 Pola Penggandaan Tanaman 2.....	45
Gambar 4.3 Flowchart Jalannya Media Pembelajaran <i>Scratch</i>	46
Gambar 4.4 Tampilan <i>Scene</i> Pembuka.....	51
Gambar 4.5 Tampilan <i>Scene</i> Pembuka (Petunjuk).....	52
Gambar 4.6 Tampilan <i>Scene</i> Menu.....	52
Gambar 4.7 Tampilan <i>Scene</i> Materi Bagian Perkenalan.....	53
Gambar 4.8 Tampilan <i>Scene</i> Materi Bagian Orientasi.....	53
Gambar 4.9 Tampilan <i>Scene</i> Materi Bagian Game Bertani.....	54
Gambar 4.10 Tampilan <i>Scene</i> Materi Bagian Konsep.....	54
Gambar 4.11 Tampilan <i>Scene</i> Quiz Soal.....	55

Gambar 4.12 Tampilan <i>Scene</i> Quiz Total Skor.....	55
Gambar 4.13 Tampilan <i>Scene</i> Profil.....	56
Gambar 4.14 Tampilan <i>Scene</i> Penutup.....	56
Gambar 4.15 <i>Flowchart</i> Jalannya Media Pembelajaran <i>Scratch</i> (Revisi).....	60
Gambar 4.16 <i>Storyboard Scene</i> Pembuka Awal(a), Setelah Revisi (b).....	61
Gambar 4.17 <i>Storyboard Scene</i> Skor Dasar(a), Setelah Revisi (b).....	61