

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan Luther-Sutopo (2003)	9
Gambar 2.2 Tampilan awal <i>website</i> Genially	16
Gambar 2.3 Halaman membuat akun	17
Gambar 2.4 Halaman melengkapi profil akun	17
Gambar 2.5 Memulai Genially	17
Gambar 2.6 Kerangka Teoretis	26
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian	27
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> sebelum direvisi	41
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> setelah direvisi	41
Gambar 4.3 Langkah pertama tahap <i>Assembly</i>	44
Gambar 4.4 Langkah kedua tahap <i>Assembly</i>	44
Gambar 4.5 Langkah ketiga tahap <i>Assembly</i>	45
Gambar 4.6 Langkah ke empat tahap <i>Assembly</i>	45
Gambar 4.7 Langkah ke lima tahap <i>Assembly</i>	46
Gambar 4.8 Langkah ke enam tahap <i>Assembly</i>	46
Gambar 4.9 Langkah ke tujuh tahap <i>Assembly</i>	46
Gambar 4.10 Langkah ke delapan tahap <i>Assembly</i>	47
Gambar 4.11 Halaman awal multimedia interaktif	60
Gambar 4.12 Halaman petunjuk penggunaan	60
Gambar 4.13 Halaman informasi	60
Gambar 4.14 Halaman menu	61
Gambar 4.15 Halaman kompetensi	61
Gambar 4.16 Halaman motivasi	61
Gambar 4.17 Halaman ayo mengingat	62
Gambar 4.18 Halaman materi	62
Gambar 4.19 Halaman materi persamaan garis lurus dan grafiknya	63
Gambar 4.20 Halaman materi gradien	63
Gambar 4.21 Halaman materi bentuk persamaan garis lurus	64
Gambar 4.22 Halaman <i>game</i>	64
Gambar 4.23 Halaman kuis	65