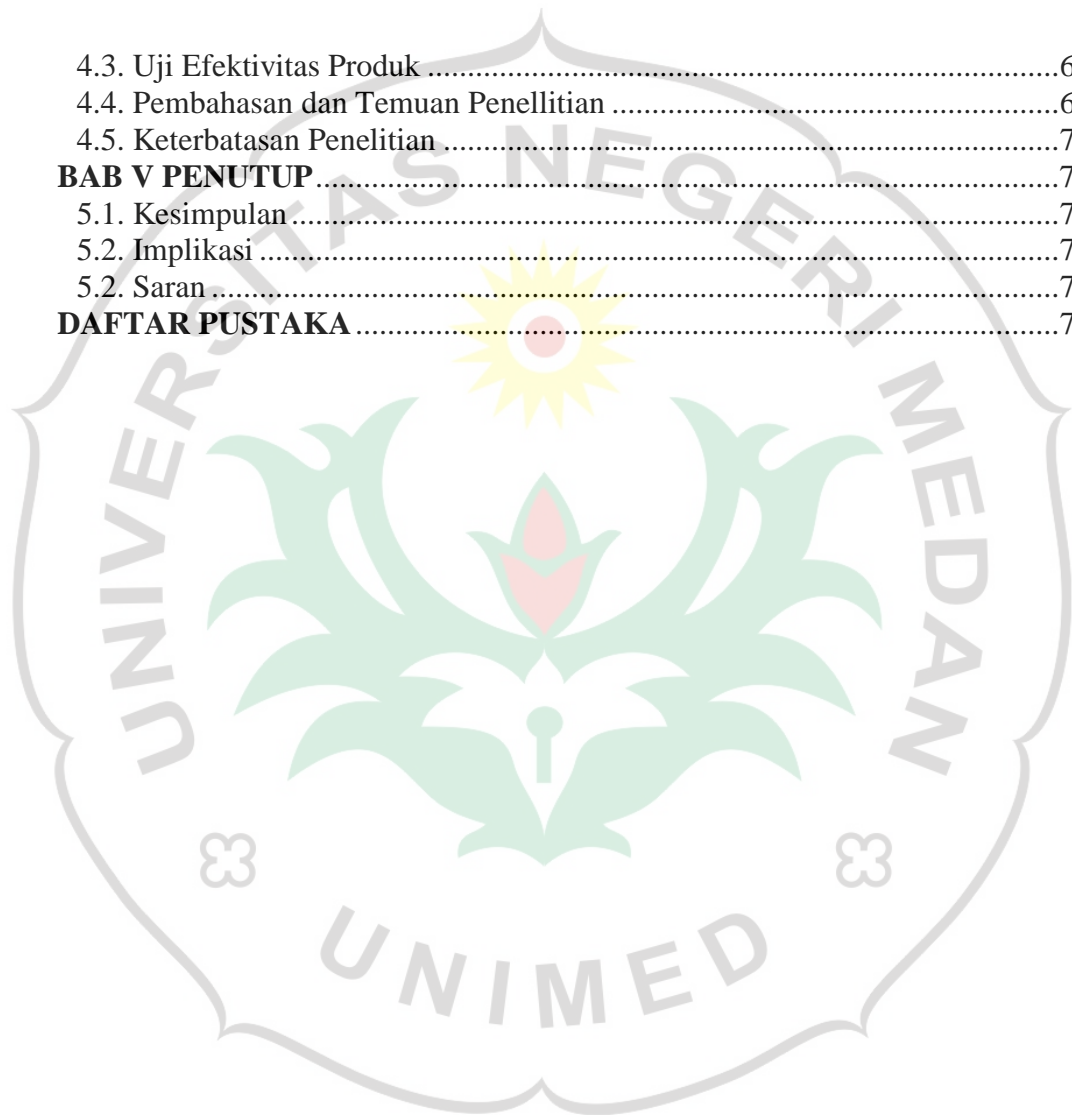


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN DESAIN PRODUK	9
2.1. Kajian Teoritis	9
2.1.1. Media Pembelajaran	9
2.1.2. Multimedia Interaktif	14
2.1.3. <i>Augmented Reality</i>	17
2.1.4. Hasil Belajar	20
2.1.5. Animasi 2D dan 3D	22
2.2. Penelitian Relevan	23
2.3. Kerangka Berfikir	25
2.4. Desain Produk.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
3.2. Subjek dan Objek Penelitian.....	28
3.3. Model Pengembangan	28
3.4. Rancangan Produk.....	32
3.5. Prosedur Penelitian	35
3.6. Bahan dan Instrumen Penelitian	37
3.6.1. Bahan Penelitian	37
3.6.2. Instrumen Penelitian	38
3.7. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1. Deskripsi Produk Pengembangan	48
4.1.1. <i>Analysis</i> (Analisis)	48
4.1.2. <i>Design</i> (Rancangan).....	49
4.1.3. <i>Development</i> (Pengembangan)	55
4.1.4. <i>Implementation</i> (Penerapan).....	59
4.1.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	59
4.2. Uji Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris)	60
4.2.1. Uji Kelayakan Konten Produk	60
4.2.2. Uji Kelayakan Kontribusi Produk.....	62
4.2.3. Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	63

4.3. Uji Efektivitas Produk	66
4.4. Pembahasan dan Temuan Penelitian	69
4.5. Keterbatasan Penelitian	71
BAB V PENUTUP	72
5.1. Kesimpulan	72
5.2. Implikasi	72
5.2. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74



THE
Character Building
 UNIVERSITY