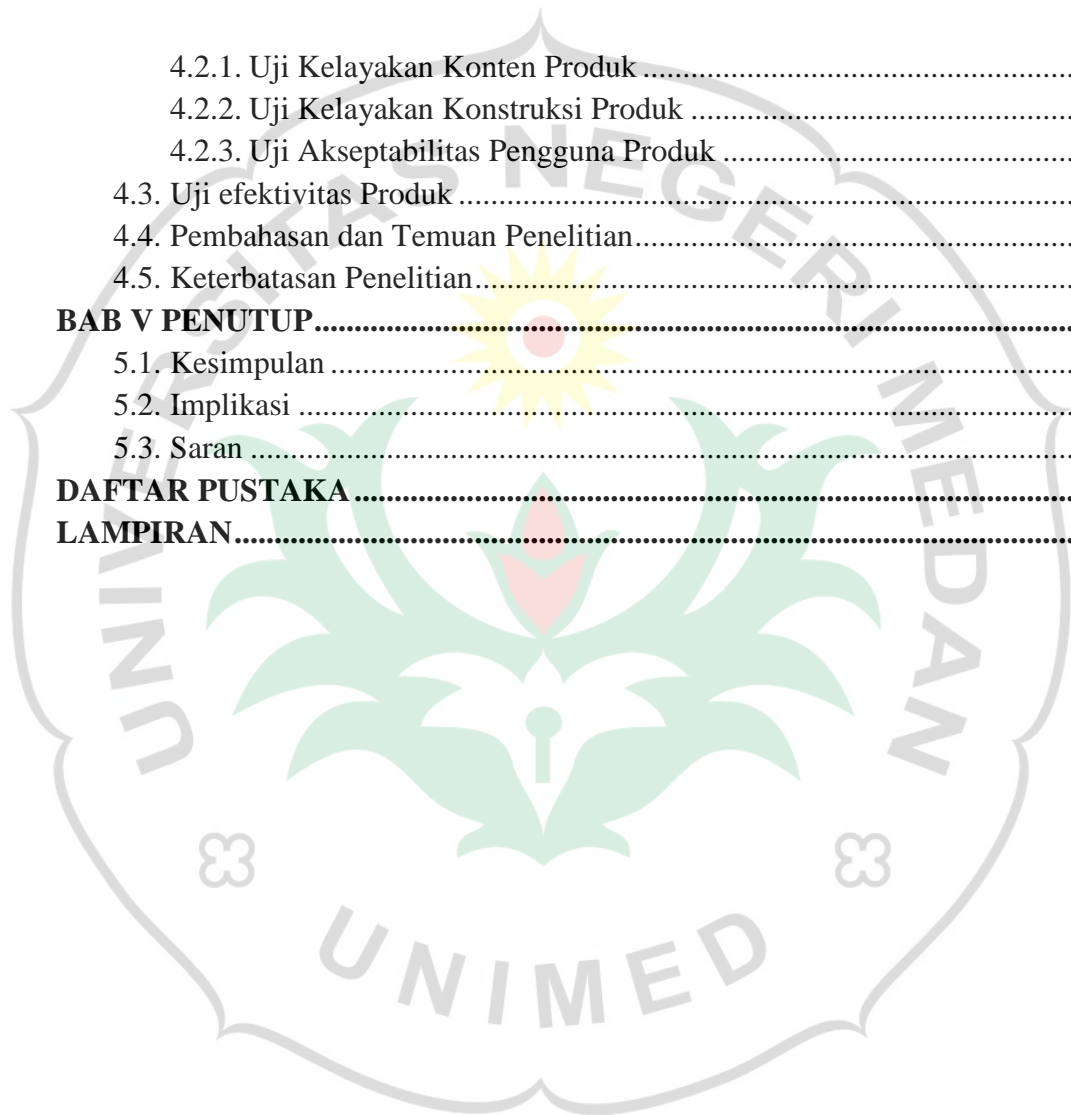


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1 Kajian Teoritis	10
2.1.1. Media Pembelajaran	10
2.1.2. <i>Augmented Reality</i> (AR).....	16
2.1.3. Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> (MediPAR)	19
2.1.4. Materi Konektivitas Internet.....	22
2.2 Penelitian Relevan	23
2.3 Kerangka Berfikir	25
2.4 Desain Produk.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	29
3.3 Model Pengembangan.....	29
3.4 Rancangan Produk	30
3.5 Prosedur Penelitian	34
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian	36
3.6.1 Bahan Penelitian	36
3.6.2 Instrumen Penelitian	36
3.7 Teknik Analisis Data.....	46
3.7.1 Analisis Kelayakan Media.....	46
3.7.2 Uji Efektivitas.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1. Deskripsi Produk Pengembangan	49
4.2. Uji Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris)	62

4.2.1. Uji Kelayakan Konten Produk	62
4.2.2. Uji Kelayakan Konstruksi Produk	63
4.2.3. Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	63
4.3. Uji efektivitas Produk	64
4.4. Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	66
4.5. Keterbatasan Penelitian.....	67
BAB V PENUTUP.....	69
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Implikasi	70
5.3. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	75



THE *Character Building*
UNIVERSITY