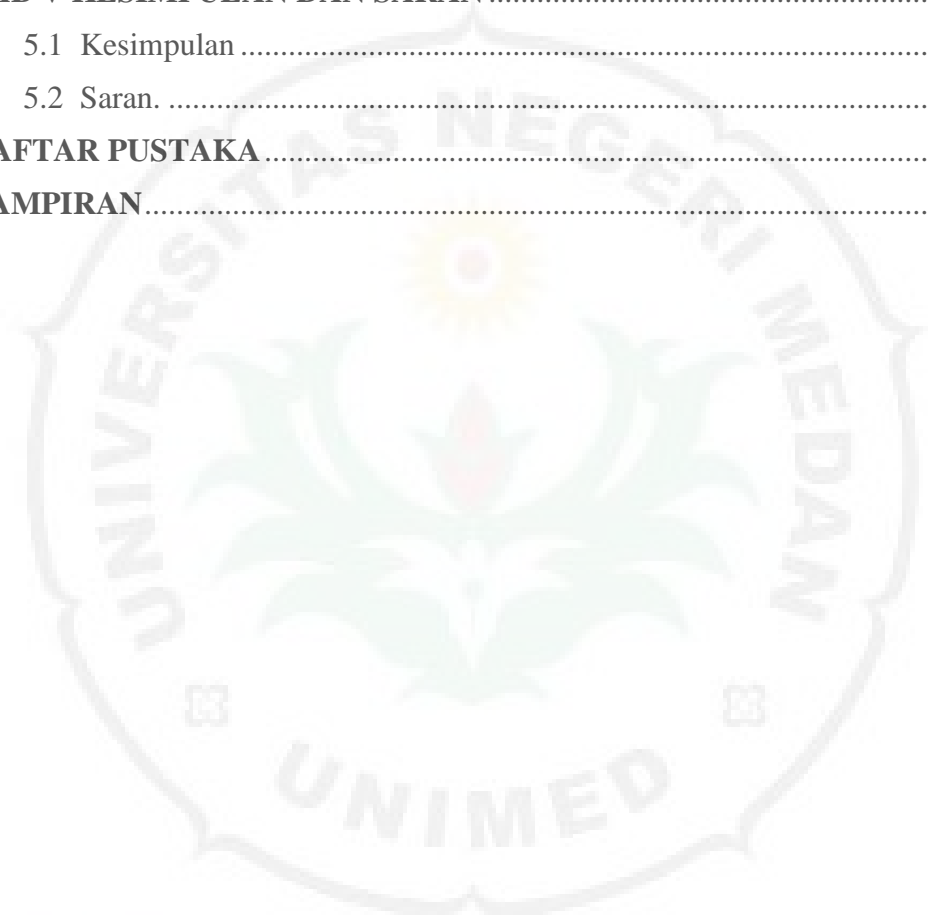


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kerangka Konseptual.....	7
2.2 Model PBL	20
2.3 Hasil Belajar.....	20
2.4 Museum Virtual	21
2.5 Story Bot	24
2.6 Kelebihan Dan Kelemahan Museum Virtual.....	25
2.7 Penelitian Yang Relevan.....	26
2.8 Kerangka berpikir	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian	30
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	30
3.3 Motode penelitian dan pengembangan	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	35
3.6 Teknik analisa data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46

4.1 Hasil Penelitian	46
4.1.1 Pengembangan Media Museum Virtual.....	46
4.1.2 Uji Efektivitas	63
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran.	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	75



THE
Character Building
UNIVERSITY