

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1. Kajian Teori	11
2.1.1. Belajar	11
2.1.1.1. Teori Belajar <i>Konstruktivisme</i>	13
2.1.2. Pembelajaran.....	14
2.1.3. Media	16
2.1.4. Media Pembelajaran.....	18
2.1.4.1. Fungsi Media Pembelajaran	19
2.1.4.2. Manfaat Media Pembelajaran.....	20
2.1.5. Media Pembelajaran Interaktif.....	22
2.1.6. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AR.....	24
2.1.7. Hakikat Media Pembelajaran dengan Metode PJBL	26
2.1.8. Augmented Reality	27
2.1.8.1. Software <i>Augmented Reality</i>	28
2.1.9. Augmented Reality Dalam Pendidikan.....	31
2.1.9.1. Penerapan <i>Augmented Reality</i> Di Bidang Pendidikan.....	31
2.1.9.2. Jenis Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Di Bidang Pendidikan.....	32
2.1.9.3. <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran	34
2.1.10. Project Based Learning	36

2.1.11. Mata Pelajaran Dasar-Dasar TJKT	39
2.2. Penelitian Relevan	44
2.3. Kerangka Befikir.....	46
2.4. Desain Produk.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	50
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
3.2. Subjek dan Objek Penelitian.....	50
3.3. Model Pengembangan.....	51
3.4. Prosedur Penelitian	53
3.5. Bahan dan Instrumen Penelitian	58
3.6. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
4.1 Deskripsi Produk Hasil Pengembangan.....	71
4.2 Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	95
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	98
BAB V PENUTUP	100
5.1. Kesimpulan	100
5.2. Implikasi	102
5.3. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	104

THE
Character Building
 UNIVERSITY