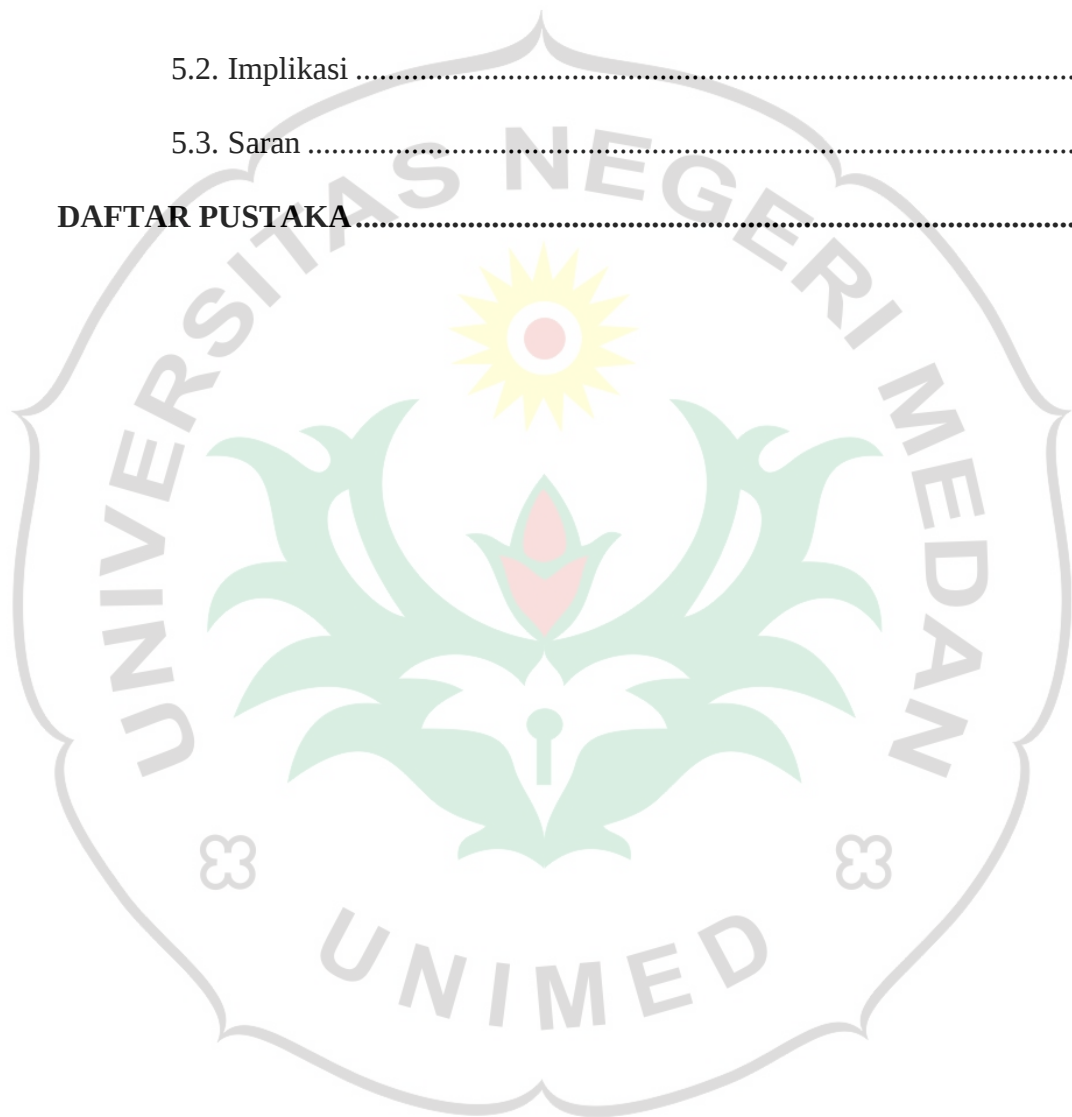


DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Pembatasan Masalah.....	4
1.4. Rumusan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Pengembangan Produk	5
1.6. Manfaat Pengembangan Produk	5
1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
1.8. Pentingnya Pengembangan	7
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Kajian Teoritis	9
2.1.1. Tinjauan Materi Pengetahuan Logam	9
2.1.2. Pengembangan Media Pembelajaran <i>3D Modeling</i>	14

2.1.3. Riset dan Pengembangan	19
2.1.4. Penelitian Yang Relevan	20
2.2. Kajian Produk Yang Dikembangkan	21
2.3. Model Pengembangan Produk Yang Digunakan	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2. Sasaran Produk Yang Dihasilkan	25
3.3. Metode Pengembangan Produk	25
3.3.1. Teknik Pengembangan	25
3.3.2. Alat dan Bahan	28
3.3.3. Tahap Pengembangan	28
3.4. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	33
3.5. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	45
4.2. Kelayakan Produk	61
4.2.1. Validasi Oleh Ahli Materi	61
4.2.2. Validasi Oleh Ahli Media	64
4.2.3. Validasi Oleh Ahli Desain Media Pembelajaran	69
4.3. Uji Coba Produk	73
4.4. Pembahasan	78
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	83
5.1. Kesimpulan	83

5.2. Implikasi	83
5.3. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85



THE
Character Building
 UNIVERSITY