

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1. Karakter Peduli Lingkungan.....	10
2.1.1 Pengertian Karakter Peduli Lingkungan.....	10
2.1.2 <i>Ecological Citizenship</i> (Kewarganegaraan Ekologis) .....	13
2.1.3 Pendidikan Lingkungan Hidup .....	15
2.1.4 Peran PPKn dalam Pendidikan Lingkungan.....	17
2.2 Media Pembelajaran .....	20
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	20
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	21
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	22
2.3 Papan Permainan ( <i>Board game</i> ) .....	23
2.3.1 Pengertian <i>Board Game</i> .....	23
2.3.2 <i>Boardgame</i> Berbantuan <i>Augmented Reality</i> (AR).....	25
2.4 <i>Augmented Reality</i> (AR).....	28
2.4.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i> (AR).....	28

2.4.2 AR <i>Assemblr Edu</i> .....	30
2.5 Teori Perkembangan Kognitif Jean Pieget.....	31
2.6 Teori <i>Cone Of Experience</i> Edgar Dale.....	32
2.7 Teori Belajar Konstruktivisme .....	34
2.7.1 Pembelajaran Konstruktivisme.....	34
2.7.2 Teori Konstruktivisme Lev Vygosky .....	35
2.7.3 Gamifikasi Pembelajaran.....	37
2.8 Penelitian Pengembangan ( <i>Research &amp; Development</i> ).....	38
2.8.1 Pengertian Penelitian Pengembangan.....	38
2.8.2 Model Pengembangan ADDIE .....	39
2.9 Penelitian Relevan.....	41
2.10 Kerangka Berpikir .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
3.1 Desain Penelitian.....	44
3.1.1 Lokasi dan Waktu Peneitian .....	44
3.1.2 Jenis Penelitian .....	44
3.1.3 Model Penelitian.....	44
3.2 Subjek dan Objek Penelitian .....	45
3.3 Variabel Penelitian .....	45
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	45
3.5 Prosedur Penelitian.....	46
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	50
3.6.1 Jenis Data.....	52
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	53
3.7 Uji Instrumen Data .....	56
3.7.1 Uji Validitas.....	56
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	59
3.8 Teknik Analisis Data .....	60
3.8.1 Analisis Data Validasi Ahli Media dan Ahli Materi .....	60
3.8.2 Analisis Data Kepraktisan Media Oleh Guru dan Siswa.....	61
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>62</b>

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	62
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	62
4.1.2 Hasil Pengembangan Media <i>Boardgame</i> Berbantuan AR.....	63
4.1.3 Hasil Kelayakan Media <i>Boardgame</i> Berbantuan AR.....	79
4.1.4 Hasil Kepraktisan Media <i>Boardgame</i> Berbantuan AR.....	85
4.2 Pembahasan .....	88
4.2.2 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Boardgame</i> Berbantuan <i>Augmented Reality</i> (AR).....	88
4.2.3 Kelayakan Media <i>Boardgame</i> Berbantuan <i>Augmented reality</i> (AR) ...	93
4.2.4 Kepraktisan Media <i>Boardgame</i> Berbantuan <i>Augmented reality</i> (AR) .	94
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>96</b>
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>107</b>

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY