

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Kajian Teoritis	8
2.1.1. Media Pembelajaran	8
2.1.2. <i>Augmented Reality</i>	13
2.1.3. Materi Media Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	20
2.2. Penelitian Relevan	26

2.3. Kerangka Berpikir.....	28
2.4. Konsep/Disain Produk	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
3.2. Responden/Subjek/Objek Penelitian.....	33
3.3. Model Pengembangan Produk	33
3.3.1. Metode Pengembangan	34
3.4. Rancangan Produk	37
3.4.1. Tahap Desain Produk	40
3.5. Prosedur Penelitian	45
3.6. Bahan dan Instrumen Penelitian	47
3.6.1. Bahan Penelitian.....	47
3.6.2. Instrumen penelitian	47
3.7. Teknik Analisis Data.....	51
3.7.1. Analisis Kelayakan Media	51
3.7.2. Uji Efektivitas Media	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1. Deskripsi Produk Pengembangan	55
4.1.1. Analysis	55
4.1.2. Design.....	57
4.1.3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	67
4.1.4. <i>Implementation</i> (Penerapan).....	71
4.1.5. <i>Evaluation</i>	71
4.2. Uji Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris)	73
4.2.1. Uji Kelayakan Konten Produk	74

4.2.2. Uji Kelayakan Media/Kontruksi Produk	75
4.2.3. Uji Aseptabilitas Pengguna Produk.....	77
4.3. Uji Efektivitas Produk.....	80
4.4. Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	84
4.5. Keterbatasan Penelitian.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Implikasi	89
5.3 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	93

THE
Character Building
UNIVERSITY