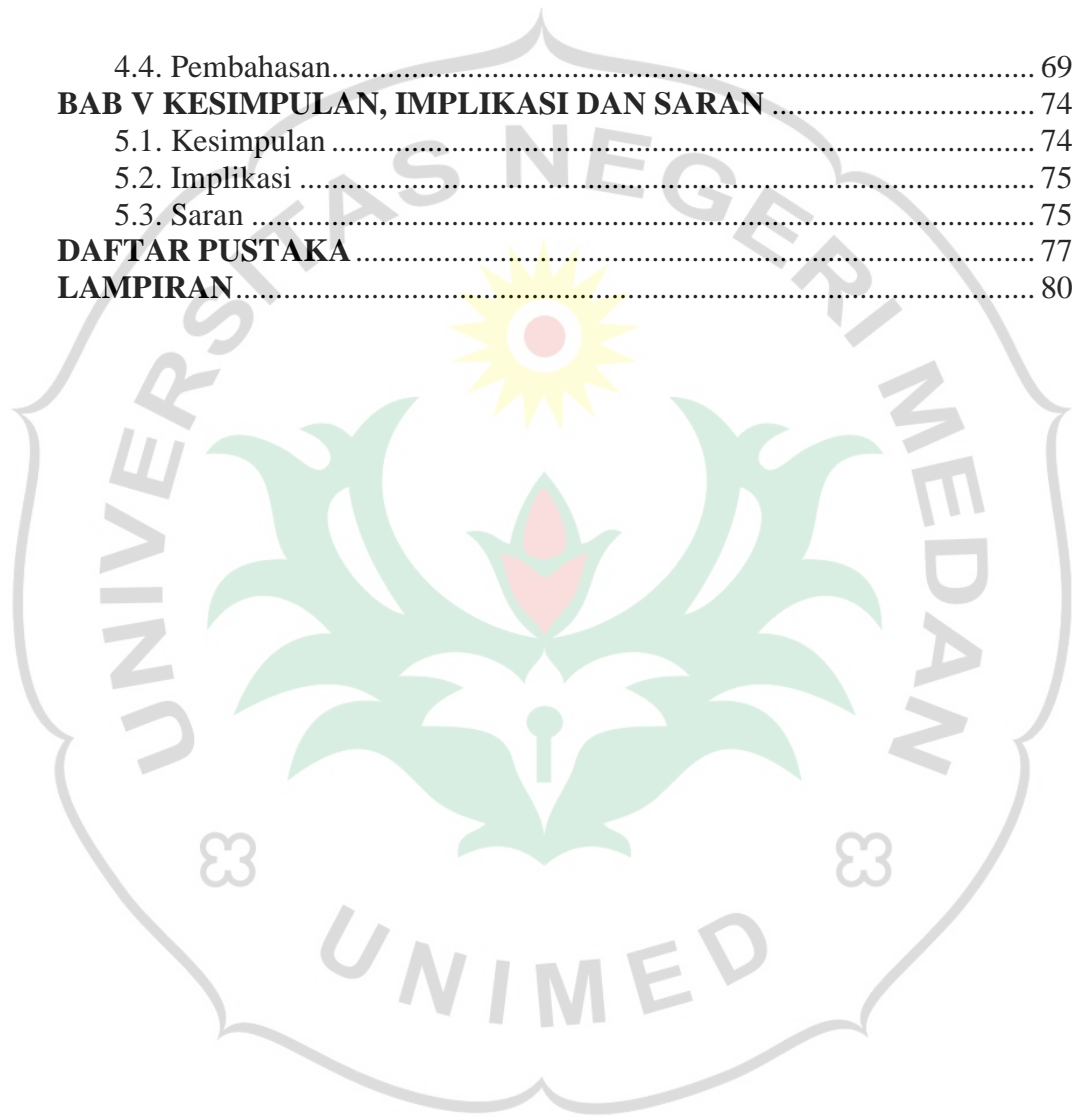


## DAFTAR ISI

Halaman Sampul	
Halaman Pengesahan	
Abstrak .....	i
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel .....	viii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Lampiran .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	7
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Batasan Masalah .....	9
1.4. Rumusan Masalah.....	8
1.5. Tujuan Penelitian .....	8
1.6. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN DISAIN PRODUK</b> .....	<b>10</b>
2.1. Kajian Teoritis .....	10
2.1.1. Media Pembelajaran .....	10
2.1.2. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran.....	11
2.1.3. Kriteria Efektivitas Media Pembelajaran.....	12
2.1.4. Hasil Belajar .....	13
2.1.5. <i>Augmented Reality</i> .....	14
2.1.6. <i>Magic Book</i> .....	16
2.1.7. Unity 3D .....	17
2.1.8. Blender.....	18
2.1.9. Vuforia SDK.....	19
2.1.10. Desain Media Interaktif .....	20
2.2. Penelitian Relevan .....	21
2.3. Kerangka Berpikir.....	23
2.4. Disain Produk.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>26</b>
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
3.2. Subjek dan Objek Penelitian.....	26
3.3. Model Pengembangan.....	26
3.4. Rancangan Produk .....	28
3.5. Prosedur Penelitian .....	32
3.6. Bahan dan Instrumen Penelitian .....	35
3.6.1. Bahan Penelitian .....	35
3.6.2. Instrumen Penelitian .....	35
3.7. Teknik Analisis Data.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>45</b>
4.1. Hasil Pengembangan Produk .....	45
4.2. Kelayakan Produk .....	61
4.3. Efektivitas Produk.....	66

4.4. Pembahasan.....	69
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>74</b>
5.1. Kesimpulan .....	74
5.2. Implikasi .....	75
5.3. Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>



THE  
*Character Building*  
 UNIVERSITY