

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PENULISAN SKRIPSI..	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	.iv
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR TABEL GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Pengembangan Produk	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN DESAIN PRODUK	7
2.1 Kajian Teoritis	7
2.1.1 Media Pembelajaran	7
2.1.2 Virtual Reality	11
2.1.3 <i>Millea/ab</i>	13
2.1.4 Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak Dan Gim	14
2.2 Penelitian Relevan	15
2.3 Kerangka Berfikir	17
2.4 Konsep/Desain Produk	18
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	21
3.2 Responden/Objek/Subjek Penelitian	21
3.3 Model Pengembangan	21
3.4 Rancangan Produk	22

3.4.1	UML (Unified Modelling Language)	22
3.5	Prosedur Penelitian	25
3.6	Bahan dan Instrumen Penelitian	27
3.6.1	Bahan Penelitian	27
3.6.2	Instrumen Penelitian	28
3.7	Teknik Analisis	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		31
4.1	Deskripsi Produk Pengembangan	31
4.2	Uji Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris)	35
4.3	Pembahasan dan Temuan Penelitian	46
4.4	Keterbatasan Penelitian	50
BAB V PENUTUP		51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Implikasi	51
5.3	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA		53

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY