

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.7 Spesifikasi Produk.....	12
1.8 Pentingnya Penelitian & Pengembangan.....	13
BAB II KAJIAN TEORI, DESAIN PRODUK	14
2.1 Kajian Teoritis.....	14
2.1.1 Hakikat Belajar dan Hasil Belajar.....	14
2.1.2 Media Pembelajaran.....	16
2.1.3 <i>Augmented Reality</i>	19
2.1.4 <i>Unity 3D</i>	21
2.1.5 <i>Vuforia</i>	23
2.1.6 <i>Blender 3D</i>	25

2.1.7 <i>Android</i>	27
2.1.8 <i>Waterfall Model</i>	28
2.2 Penelitian Relevan.....	32
2.3 Kerangka Berpikir.....	34
2.4 Konsep/Desain Produk.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian.....	40
3.3 Model Pengembangan.....	40
3.4 Rancangan Produk.....	58
3.5 Prosedur Penelitian.....	61
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian.....	63
3.6.1 Bahan Penelitian.....	63
3.6.2 Instrumen Penelitian.....	64
3.7 Teknik Analisis Data.....	72
3.7.1 Analisis Performa Produk.....	73
3.7.2 Pengujian Kelayakan Media Pembelajaran (Domain Materi Media) ...	74
3.7.3 Pengujian Kelayakan Media Pembelajaran (Domain Media)	75
3.7.4 Pengujian Kelayakan Media Pembelajaran (Domain Akseptasi)	76
3.7.5 Pengujian Efektivitas Produk.....	77
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	80
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan.....	80
4.2 Uji Kelayakan produk.....	85
4.2.1 Analisis <i>Black Box Testing</i>	86
4.2.2 Uji Kelayakan Isi (Konten).....	87

4.2.3 Uji Kelayakan Desain/Konstruksi.....	89
4.2.4 Uji Akseptasi Pengguna	92
4.3 Uji Efektivitas Produk	96
4.4 Pembahasan dan Temuan Penelitian	99
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	104
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	105
5.1 Kesimpulan	105
5.2 Implikasi	106
5.3 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	108

THE
Character Building
UNIVERSITY