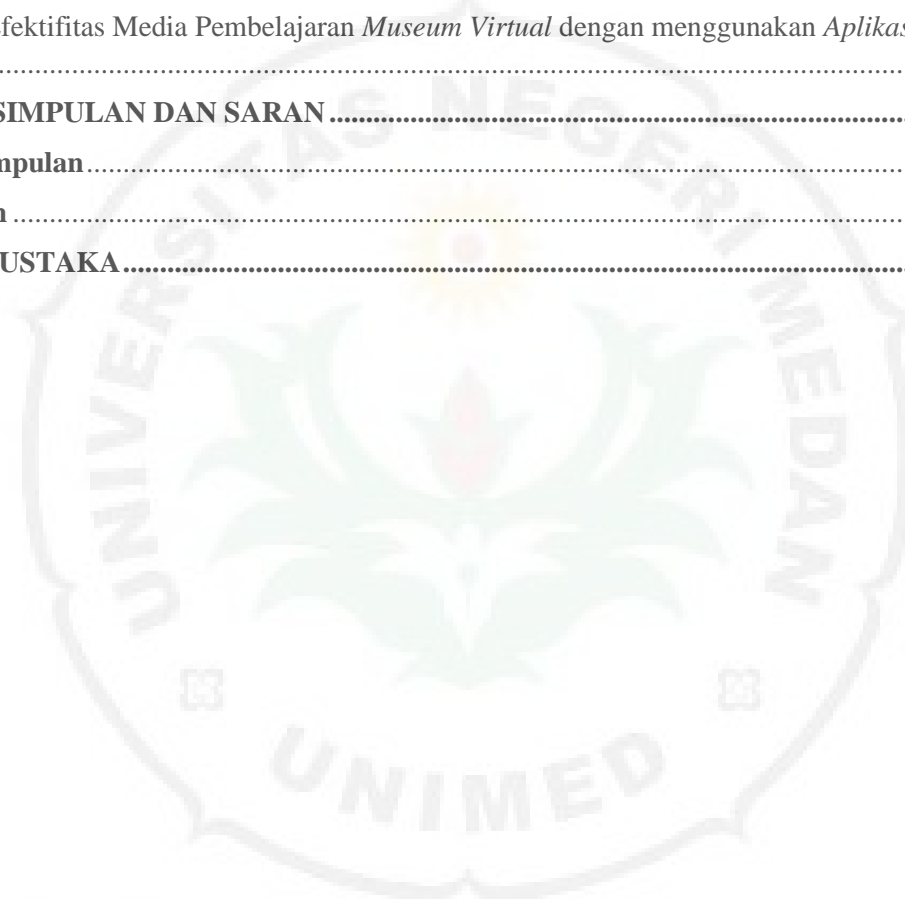


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	Vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.LATAR BELAKANG	1
1.2.Identifikasi Masalah.....	5
1.3.Batasan Masalah	5
1.4.Rumusan Masalah.....	5
1.5.Tujuan Penelitian	6
1.6.Manfaat penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Kerangka Teoritis.....	8
2.1.1. Penelitian dan Pengembangan	8
2.1.2 Media Pembelajaran.....	12
2.1.2.1 Ciri-ciri Pembelajaran	14
2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.3 Media Pembelajaran Berbasis IT	16
2.1.4 Museum Virtual	17
2.1.5 Pembelajaran Sejarah.....	19
2.2 Penelitian yang Relevan.....	20
2.3Kerangka Berfikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1. Metode Penelitian	24
3.1.1. Analysis.....	24
3.1.2. Design	25
3.1.3. Development	26
3.1.4. Implementation	27
3.1.5. Evaluation	29
3.2 Lokasi Penelitian.....	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.5 Instrumen Penelitian	31
3.6 Teknik Analisis Data.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1. Kelayakan Media	35
4.1.2. Efektivitas Media	60
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	62
4.2.1 kelayakan Media Museum Virtual Manusia Purba Indonesia.....	62
4.2.2. Efektifitas Media Pembelajaran <i>Museum Virtual</i> dengan menggunakan <i>Aplikasi ArtStep</i>	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1. Kesimpulan.....	71
5.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73



THE
Character Building
 UNIVERSITY