

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGUJI	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Pengertian Media	8
2.2. Pengertian Multimedia	9
2.3. Media Pembelajaran.....	11
2.3.1 Syarat Media Pembelajaran.....	13
2.4. Pengertian Augmented Reality	15
2.5. <i>Game</i> Edukasi	16
2.6. Huruf Hiragana.....	16
2.6.1 Fungsi Huruf Hiragana.....	17

BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1.Objek Penelitian	23
3.1.1 Populasi	23
3.1.2 Sampel.....	23
3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data	24
3.4 Prosedur Penelitian.....	24
3.4.1 Tahap Persiapan	24
3.4.2 Tahap Pembuatan Media.....	25
3.4.3 Tahap Pelaksanaan	25
3.4.4 Tahap Pengumpulan Data	26
3.4.5 Tahap Pengolahan Data.....	30
3.4.6 Tahap Penulisan Laporan.....	32
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Deskripsi Temuan Penelitian	33
4.2 Proses Pembuatan Media WeAR.....	33
4.3 Penilaian Responden terhadap Media WeAR.....	60
4.3.1 Hasil Kuesioner Tertutup.....	60
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	73
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	