

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-4
1.3 Batasan Masalah.....	I-4
1.4 Tujuan Penelitian	I-5
1.5 Manfaat Penelitian	I-6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	II-1
2.1 Digitalisasi Pembelajaran.....	II-1
2.1.1 Definisi Digitalisasi Pembelajaran.....	II-1
2.1.2 Keunggulan dan Manfaat Digitalisasi Pembelajaran.....	II-1
2.1.3 Teknologi Dalam Digitalisasi Pembelajaran	II-2
2.1.4 Dampak Digitalisasi Pembelajaran	II-2
2.2 Media Pembelajaran.....	II-2
2.3 Animasi	II-3
2.4 Robotika	II-4

2.5 <i>LegoBoost Builder</i>	II-5
2.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	II-6
2.6.1 Definisi <i>System Usability Scale (SUS)</i>	II-6
2.6.2 Kuesioner <i>System Usability Scale (SUS)</i>	II-7
2.6.3 Manfaat <i>System Usability Scale (SUS)</i>	II-8
2.7 Penelitian Terkait	II-9
2.8 Matriks Penelitian	II-17
2.9 <i>State of the Art (SOTA)</i>	II-19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	III-1
3.1 Identifikasi Masalah	III-2
3.2 Studi Literatur	III-3
3.3 Pembuatan Kuesioner.....	III-4
3.4 Penentuan Sampel	III-6
3.5 Pengumpulan Data	III-8
3.6 Olah Data Dengan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	III-10
3.7 Analisis Data	III-13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1 Identifikasi Masalah	IV-1
4.2 Studi Literatur	IV-3
4.3 Pembuatan Kuesioner.....	IV-5
4.4 Penentuan Sampel	IV-7
4.5 Pengumpulan Data	IV-10
4.6 Olah Data Dengan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	IV-11
4.7 Analisis Data	IV-15
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
5.1 Kesimpulan	V-1
5.2 Saran.....	V-2

DAFTAR REFERENSI