

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
PENGESAHAN PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
ABSTRACT	viii
ABSTRAK.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah.....	I-3
1.3 Tujuan Penelitian.....	I-3
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	I-4
1.5 Manfaat Penelitian.....	I-5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
2.1 Augmented Reality (AR).....	II-1
2.2.1 Marker-based Augmented Reality	II-2
2.2.2 Media Pembelajaran.....	II-3
2.2.3 Website untuk Perancangan Augmented Reality	II-5
2.2 Buku Cerita Anak	II-7
2.2.1 Pengertian Buku.....	II-8
2.2.2 Pengertian Buku Cerita Anak.....	II-9
2.2.3 Penyajian Buku Cerita Anak.....	II-10

2.2.4 Jenis Buku Cerita Anak.....	II-12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	III-1
3.1 Metode Penelitian	III-1
3.2 Instrumen penelitian	III-2
3.3 Validasi Instrumen.....	III-9
3.4 Prosedur Pengembangan.....	III-9
3.4.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	III-10
3.4.2 Tahap Perencanaan.....	III-10
3.4.3 Tahap Desain Produk	III-11
3.4.4 Pemilihan Cerita Anak.....	III-11
3.4.5 Desain Buku Cerita Anak.....	III-12
3.4.6 Desain Storyboard Animasi 3D.....	III-12
3.5 Lokasi dan Waktu Penelitian	III-15
3.6 Subjek Penelitian	III-15
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1 Hasil Pengembangan Produk.....	IV-1
4.1.1 Tampilan Buku Cerita Anak	IV-1
4.2 Kelayakan Produk.....	IV-6
4.1.2 Hasil Pengujian Black Box	IV-7
4.3 Hasil Pengujian Ahli Media & Materi.....	IV-8
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	V-1
5.1 Kesimpulan.....	V-1
5.2 Saran.....	V-2
Daftar Pustaka.....	VI