

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Konsep Pengembangan Produk	7
2.1.1 Model Pengembangan MDLC.....	7
2.1.2 Model Pengembangan ADDIE.....	9
2.1.3 Model Pengembangan <i>Four-D</i> (4D).....	11
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan.....	12
2.3 Kerangka Teoritik	13
2.3.1 Media Pembelajaran	13
2.3.1.1 Media	13
2.3.1.2 Pembelajaran.....	13
2.3.1.3 Media Pembelajaran.....	14
2.3.1.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran	15

2.3.1.5 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.3.1.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
2.3.2 3D Hologram	17
2.3.2.1 Pengertian 3D (3 Dimensi).....	17
2.3.1.1 3D Hologram.....	18
2.3.3 Autodesk Maya 2015	19
2.3.4 Adobe After Effect	20
2.3.5 Pembelajaran Sistem Gerak Manusia	21
2.3.5.1 Sistem Gerak Manusia	21
2.3.5.2 Rangka Manusia.....	21
2.4 Penelitian yang Relevan.....	25
2.5 Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	27
3.2.1 Populasi Penelitian	27
3.2.2 Sampel Penelitian	27
3.3 Metode Pengembangan Media Pembelajaran 3D Hologram.....	28
3.3.1 Tujuan Pengembangan.....	28
3.3.2 Metode Pengembangan.....	29
3.3.3 Sasaran Media Pembelajaran 3D Hologram.....	32
3.3.4 Instrumen	33
3.3.4.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli	33
3.3.4.2 Validasi Instrumen	34
3.4 Prosedur Pengembangan	36
3.4.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	36
3.4.2 Tahap Desain Media Pembelajaran 3D Hologram	37
3.4.2.1 Konsep (<i>Concept</i>)	37
3.4.2.2 Perancangan (<i>Design</i>)	38
3.4.2.3 Pengumpulan Bahan (<i>Materials Collection</i>).....	38
3.4.2.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	39
3.4.2.5 Uji Coba (<i>Testing</i>).....	39

3.4.2.6 Distribusi (<i>Distribution</i>).....	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.6 Teknik Analisis Data.....	41
3.6.1 Analisis Data Validasi Instrumen	41
3.6.2 Analisis Data Hasil Angket Ahli Materi dan Ahli Media	42
3.6.3 Analisis Data Hasil Angket Uji Responden	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Hasil Pengembangan Produk	45
4.1.1 Implementasi.....	45
4.1.1.1 Implementasi Perangkat Keras.....	45
4.1.1.2 Implementasi Perangkat Lunak.....	46
4.1.2 Desain Tampilan Video	46
4.1.2.1 Tampilan <i>Opening</i> Video.....	46
4.1.2.2 Tampilan Judul dan Nama Peneliti	46
4.1.2.3 Tampilan Pemaparan Materi.....	47
4.1.3 Desain Proyektor	50
4.1.4 Tampilan 3D Hologram.....	51
4.2 Analisis Data Penelitian	53
4.2.1 Hasil Pengujian Validitas Instrumen	53
4.2.2 Hasil Pengujian Ahli Materi	54
4.2.3 Hasil Pengujian Ahli Media.....	55
4.3 Efektifitas	56
4.3.1 Hasil Pengujian Responden	56
4.4 Pembahasan.....	57
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Implikasi.....	60
5.3 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	65