

**PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN AKSARA JAWA MELALUI
MEDIA KARTU MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

Oleh :

Bagus Hirnov Baihaqi

K3518014

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2022

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II	6
A. Kajian Teori	6
1. Manfaat Media pembelajaran	6
2. Media Pembelajaran Android	7

3.	Media Pembelajaran <i>Augmented reality</i> (AR)	7
4.	Urgensi pokok bahasan aksara Jawa	8
5.	Unity Engine.....	9
6.	Metode Penelitian Pengembangan	9
7.	TAM (Technology Acceptance Model)	13
B.	Kerangka Berpikir	14
BAB III		16
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	16
B.	Jenis Penelitian	17
C.	Metode Penelitian.....	17
1.	Analisis (<i>analysis</i>)	17
2.	Desain (<i>design</i>).....	17
3.	Pengembangan (<i>develop</i>)	17
4.	Implentasi (<i>implement</i>).....	18
5.	Evaluasi (<i>evaluate</i>)	18
D.	Tahap Pengumpulan Data.....	18
E.	Instrumen Penelitian.....	19
F.	Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV		26
A.	Hasil.....	26
1.	Tahap Pengembangan Media Pembelajaran.....	26
B.	Pembahasan	48
1.	Pengembangan Media Pembelajaran.....	48
2.	Kelayakan Media Pembelajaran	51
C.	Kajian Produk Akhir	53

1. Kelebihan Aplikasi NGAKSARA.....	53
2. Kekurangan Aplikasi NGAKSARA.....	53
BAB V.....	54
A. Simpulan.....	54
B. Implikasi.....	54
C. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	59

