

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iv
ABSTRAK.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Penelitian	8
1.3 Pertanyaan Penelitian	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
2.1 Konsep Pengembangan Model	10
2.1.1 Pengertian pengembangan.....	10
2.1.2 Model Pengembangan	11
2.1.3 Media	13
2.1.4 Media Pembelajaran	15
2.1.5 Virtual Reality.....	17
2.1.6 Praktik Keterampilan Mengajar (PKM).....	19

2.2	Penelitian Relevan	19
2.3	Kerangka Berfikir	26
BAB III METODE PENELITIAN		29
3.1.	Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.2.	Model Pengembangan	29
3.2.1	Analysis (Analisis).....	33
3.2.2	Design (Perancangan).....	33
3.2.3	Development (Pengembangan)	34
3.2.4	Implementation (Penerapan).....	35
3.2.5	Evaluation (Evaluasi)	36
3.3	Subjek Penelitian.....	36
3.4	Teknik Pengumpulan Data	37
3.5	Instrumen Penelitian.....	38
3.6	Teknik Analisis Data.....	40
3.6.1	Uji Validasi Ahli.....	40
3.6.2	Uji Praktikalitas	42
BAB IV.....		45
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1	Hasil Penelitian	45
4.1.1	<i>Analyze</i> (Analisis).....	45
4.1.2	Design (Perancangan)	46
4.1.3	Development (Pengembangan).....	49
4.1.4	Implementation (Penerapan)	60
4.1.5	Evaluation (Evaluasi)	65
4.2	Pembahasan	67

4.2.1 Kelayakan Virtual Reality	67
4.2.2 Kepraktisan Virtual Reality	68
BAB V	70
PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Implikasi	71
5.3 Keterbatasan Penelitian	72
5.3.1 Keterbatasan Peneliti	72
5.3.2 Keterbatasan Program Studi	73
5.4 Rekomendasi	73
5.4.1 Rekomendasi bagi Penelitian Selanjutnya	73
5.4.2 Rekomendasi Praktisi untuk Pendidikan	75
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Model Pengembangan ADDIE	11
Gambar II. 2 Konsep Produk	27
Gambar II. 3 Tahapan Proses Penelitian	28
Gambar III. 1 Alur Model ADDIE	32



DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Penelitian Relevan	20
Tabel III. 1 Uji Validitas	36
Tabel III. 2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	38
Tabel III. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Media	39
Tabel III. 4 Kisi-kisi Lembar Respon Mahasiswa	40
Tabel III. 5 Skor Penilaian Validasi	41
Tabel III. 6 Kriteria Kelayakan	42
Tabel III. 7 Skor Penilaian Kepraktisan	43
Tabel III. 8 Kriteria Kepraktisan	44
Tabel IV. 1 Langkah-langkah Perancangan Virtual Reality	47
Tabel IV. 2 Langkah-langkah Perancangan Virtual Reality	50
Tabel IV. 3 Hasil Uji Validasi Materi	52
Tabel IV. 4 Komentar dan Saran Ahli Materi	55
Tabel IV. 5 Hasil Uji Validasi Media	56
Tabel IV. 6 Hasil Uji Coba Satu-Satu	61
Tabel IV. 7 Komentar dan Saran pada Uji Coba Satu-Satu	62
Tabel IV. 8 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Persetujuan Dosen Pembimbing.....	80
Lampiran 2 Kartu Konsultasi Skripsi	81
Lampiran 3 Transkrip Akademik	82
Lampiran 4 Rancangan Instrumen Penelitian pada Lembar Validasi Ahli Materi..	85
Lampiran 5 Rancangan Instrumen Penelitian pada Lembar Validasi Ahli Media...	89
Lampiran 6 Hasil Penelitian pada Lembar Validasi Ahli Materi	93
Lampiran 7 Hasil Penelitian pada Lembar Validasi Ahli Media	97
Lampiran 8 Angket Respon Mahasiswa	101
Lampiran 9 Tabulasi Data Angket Respon Siswa One-to-One Evaluation.....	104
Lampiran 10 Tabulasi Data Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	104
Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup Penulis	105

