

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
المخلص	xvii
DAFTAR ISI	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	7
F. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	8
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	9
H. Penegasan Istilah	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Media Pembelajaran	12
B. <i>3D Book</i> Berbasis <i>QR-Code</i>	15

C. Pengertian Game Edukatif	16
D. Sistem Pernapasan Manusia	18
E. Sistem Pernapasan Hewan	24
F. Penelitian yang Relevan	29
G. Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	34
B. Data Penelitian	37
C. Analisis Data Penelitian	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Penelitian	43
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pembahasan Penelitian dan Pengembangan	60
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR RUJUKAN	70