

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kajian Teoritis	11
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	11
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	13
2.1.1.3 Memilih Media Pembelajaran	19
2.1.1.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran	23
2.1.1.5 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	25
2.1.2 Pembelajaran Tematik.....	30
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran Tematik	30
2.1.2.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	32
2.1.2.3 Kelebihan Pembelajaran Tematik	33
2.1.3 Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2	34
2.1.4 Hakikat <i>Augmented Reality</i>	35
2.1.4.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	35
2.1.4.2 Jenis-jenis Teknologi <i>Augmented Reality</i>	36
2.1.4.3 Peran <i>Augmented Reality</i> dalam Berbagai Bidang	39
2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented Reality</i>	40
2.1.5. Model pengembangan pada Penelitian <i>Research</i> <i>and Development (R&D)</i>	42
2.1.6. Media Pembelajaran Menggunakan <i>Augmented Reality</i>	45
2.2 Kerangka Berfikir	46
2.3 Penelitian Relevan	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	53
3.1. Jenis Penelitian.....	53
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	54
3.3. Subjek Penelitian	54
3.4. Defenisi Operasional Variabel	55
3.5. Prosedur Penelitian.....	55

3.5.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	55
3.5.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	58
3.5.2.1. <i>Story Board</i>	58
3.5.2.2. <i>Unity 3D</i>	60
3.5.2.3 <i>Vuforia</i>	61
3.5.2.4. <i>Project</i>	61
3.5.2.5. <i>Scence</i>	62
3.5.2.6. <i>Assets</i>	62
3.5.2.7. <i>AR Foundation</i>	62
3.5.2.8. <i>Blender 3D</i>	63
3.5.2.9. <i>Android</i>	63
3.5.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	64
3.5.4 Tahap Keefektifan Media (<i>Disseminate</i>).....	66
3.6. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	66
3.7. Analisis kevalidan Media Pembelajaran.....	72
3.8. Instrumen Penelitian.....	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	76
4.1. Hasil Penelitian.....	76
4.1.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	76
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	78
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	78
4.1.4 Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	80
4.2. Keefektivitasan Media Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android.....	92
4.3. Pembahasan.....	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
5.1. Kesimpulan.....	98
5.2. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN	

