

## DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
<b>Lembar Pengesahan</b> .....	<i>i</i>
<b>Lembar Pernyataan Orisinalitas</b> .....	<i>ii</i>
<b>Lembar Persetujuan Publikasi</b> .....	<i>iii</i>
<b>Daftar Riwayat Hidup</b> .....	<i>iv</i>
<b>Abstrak</b> .....	<i>v</i>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<i>vii</i>
<b>Daftar Isi</b> .....	<i>ix</i>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<i>xi</i>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<i>xii</i>
<b>Daftar Lampiran</b> .....	<i>xiii</i>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
1.7 Defenisi Operasional.....	8
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	11
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran .....	13
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran .....	16
2.1.5 Kriteria Pemilihan Media .....	17
2.2 <i>Augmented Reality</i> .....	19
2.3 Media Pembelajaran Menggunakan <i>Augmented Reality</i> .....	20
2.3.1 Komponen <i>Augmented Reality</i> .....	20
2.3.2 Area Kerja <i>Augmented Reality</i> .....	21

2.3.3	Kelebihan <i>Augmented Reality</i> .....	24
2.4	Penelitian dan Pengembangan .....	25
2.5	Model Pengembangan ADDIE .....	26
2.6	Kualitas Media Pembelajaran Yang Dikembangkan .....	28
2.7	Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok .....	31
2.8	Penelitian Yang Relevan.....	36
2.9	Kerangka Berpikir.....	37
<b>BAB III.</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>38</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	38
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	38
3.3	Subjek dan Objek Penelitian .....	38
3.4	Prosedur Pengembangan .....	38
3.4.1.1	Tahap <i>Analysis</i> .....	40
3.4.1.2	Tahap <i>Design</i> .....	41
3.4.1.3	Tahap <i>Develop</i> .....	41
3.4.1.4	Tahap <i>Implementation</i> .....	42
3.4.1.5	Tahap <i>Evaluation</i> .....	42
3.5	Instrumen Pengumpulan Data .....	42
3.5.1	Instrumen Pengumpulan Data Kevalidan .....	43
3.5.2	Instrumen Pengumpulan Data Kepraktisan.....	44
3.6	Teknik Analisis Data .....	46
3.6.1	Teknik Analisis Data Validasi .....	46
3.6.2	Teknik Analisis Data Kepraktisan .....	48
<b>BAB IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>49</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	49
4.2	Pembahasan .....	64
<b>BAB V.</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>73</b>
5.1	Kesimpulan .....	73
5.2	Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b>	Kisi-Kisi Instrument Lembar Validasi Isi Media Pembelajaran ....	43
<b>Tabel 3.2</b>	Kisi-Kisi Instrument Lembar Validasi Konstruk Media.....	44
<b>Tabel 3.3</b>	Kisi-Kisi Lembar Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Guru ..	44
<b>Tabel 3.4</b>	Kisi-Kisi Lembar Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Siswa .	45
<b>Tabel 3.5</b>	Pedoman Mengkonversi Skor Ke Nilai Standar Berskala Lima ...	46
<b>Tabel 3.6</b>	Pedoman Mengubah Data Kualitatif Menjadi Kuantitatif .....	47
<b>Tabel 3.7</b>	Kriteria Interpretasi Skor Angket .....	48
<b>Tabel 4.1</b>	Kompetensi Dasar, dan Indikator .....	50
<b>Tabel 4.2</b>	Hasil Validasi Isi Media Oleh Ahli Media .....	58
<b>Tabel 4.3</b>	Hasil Validasi Konstruk Media Oleh Ahli Media .....	60
<b>Tabel 4.4</b>	Hasil Analisis Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Guru .....	62
<b>Tabel 4.5</b>	Hasil Analisis Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Siswa .....	63

UNIMED

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Tampilan Unity .....	22
<b>Gambar 2.2</b>	Kubus ABCD.EFGH .....	31
<b>Gambar 2.3</b>	Balok ABCD.EFGH .....	34
<b>Gambar 2.4</b>	Kerangka Berfikir .....	37
<b>Gambar 3.1</b>	Modifikasi Skema Pengembangan ADDIE.....	39
<b>Gambar 4.1</b>	Rancangan Flowchart .....	52
<b>Gambar 4.2</b>	Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	53
<b>Gambar 4.3</b>	Tampilan Halaman Menu Utama .....	54
<b>Gambar 4.4</b>	Tampilan Halaman <i>AR Camera</i> .....	55
<b>Gambar 4.5</b>	Tampilan Halaman Menu Petunjuk .....	55
<b>Gambar 4.6</b>	Tampilan Halaman Materi Unsur Kubus .....	56
<b>Gambar 4.7</b>	Tampilan Halaman Materi Unsur Balok .....	56
<b>Gambar 4.8</b>	Tampilan Sampul <i>AR BOOK</i> .....	57
<b>Gambar 4.9</b>	Tampilan Halaman Materi .....	58

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b>	Flowchart Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality .....	76
<b>Lampiran 2.</b>	Storyboard Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality .....	77
<b>Lampiran 3.</b>	Lembar Validasi Isi Media Pembelajaran .....	79
<b>Lampiran 4.</b>	Lembar Validasi Konstruk Media Pembelajaran .....	81
<b>Lampiran 5.</b>	Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Guru.....	82
<b>Lampiran 6.</b>	Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Siswa .....	84
<b>Lampiran 7.</b>	Hasil Validasi Isi Media Pembelajaran Oleh Validator .....	86
<b>Lampiran 8.</b>	Hasil Validasi Konstruk Media Pembelajaran Oleh Validator .....	92
<b>Lampiran 9.</b>	Surat Izin Melaksanakan Penelitian .....	95
<b>Lampiran 10.</b>	Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	96
<b>Lampiran 11.</b>	Dokumentasi.....	97
<b>Lampiran 12.</b>	Hasil Pengembangan Media .....	99

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY