

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	8
2.1 Kajian Teoritis	8
2.1.1 Media	8
2.1.2 Pembelajaran.....	9
2.1.3 Media Pembelajaran	9
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran	10

2.1.5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.6 Augmented Reality	15
2.1.7 Jenis Augmented Reality	17
2.1.8 Augmented Reality dalam Pendidikan	19
2.1.9 Smart Modul	20
2.1.10 Program Keahlian TJKT	21
2.2 Penelitian Relevan	22
2.3 Kerangka Berpikir	24
2.4 Desain Produk	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian	27
3.3 Model Pengembangan	27
3.4 Rancangan Produk.....	30
3.4.1 Use Case Diagram	30
3.4.2 Activity Diagram	31
3.5 Prosedur Penelitian.....	32
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian.....	33
3.6.1 Bahan Penelitian	33
3.6.2 Instrumen Penelitian	34
3.7 Teknik Analisis Data	37
3.7.1 Uji Kelayakan Media Pembelajaran	37
3.7.2 Uji Efektivitas Media Pembelajaran	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan.....	43

4.2 Uji Kelayakan Produk	50
4.2.1 Uji Kelayakan Media.....	50
4.2.2 Uji Kelayakan Materi.....	52
4.2.3 Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	53
4.3 Uji Efektivitas Produk.....	55
4.3.1 Uji Validitas Soal.....	55
4.3.2 Uji Reliabilitas Soal	56
4.3.3 Uji Normalitas.....	56
4.3.4 Uji Homogenitas	57
4.3.5 Uji N-Gain	58
4.4 Pembahasan dan Temuan	60
4.5 Keterbatasan Penelitian	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Implikasi	63
5.3 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	69