

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
2.1 Identifikasi Masalah.....	5
3.1 Pembatasan Masalah	6
4.1 Perumusan Masalah	6
5.1 Tujuan Penelitian	6
6.1 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	8
2.1 Kajian Teoritis	8
2.1.1 Teori Belajar	8
2.1.2 Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Belajar	14
2.1.4 Modul.....	19
2.1.5 Augmented Reality	22
2.1.6 Metode RAD.....	24
2.1.7 Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.....	26
2.2 Penelitian Relevan	27
2.3 Kerangka Berpikir.....	28
2.4 Desain Produk.....	29

BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
3.2 Subjek dan Objek penelitian	31
3.3 Model Pengembangan.....	31
3.4 Rancangan Produk	36
3.4.1 <i>Usecase Diagram</i>	36
3.4.2 <i>Activity Diagram</i>	38
3.5 Prosedur Penelitian	39
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian	40
3.6.1 Bahan Penelitian	40
3.6.2 Instrumen Penelitian	41
3.7 Teknik Analisis Data	46
3.7.1 Analisis Pengujian Kelayakan Materi dan Media	46
3.7.2 Analisis Pengujian Efektivitas Produk	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Deskripsi Produk dan Perancangan	53
4.2 Uji Kelayakan	59
4.2.1 Uji Kelayakan Media	59
4.2.2 Uji Kelayakan Materi.....	60
4.2.3 Uji Akseibilitas Penggunaan Produk	62
4.3 Uji Efektivitas Produk.....	63
4.3.1 Uji Butir Soal	63
4.3.2 Uji Reabilitas Soal	65
4.3.3 Uji Kesukaran Soal	66
4.3.4 Uji Daya Beda.....	67
4.3.5 Uji Normalitas.....	68
4.3.6 Uji Homogenitas	69
4.3.7 Uji N-Gain.....	69
4.4. Pembahasan dan Temuan.....	72
4.5. Keterbatasan Penelitian.....	74

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Implikasi	76
5.3 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	80

