

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	8
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	
PENELITIAN	10
2.1. Kajian Teoretis.....	10
2.1.1. Hakikat Belajar Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Pemodelan	
Bangunan Gedung	10
2.1.1.1. Hakikat Belajar	10
2.1.1.2. Hakikat Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Pemodelan Bangunan	
Gedung.	11
2.1.1.3. Hakikat Konstruksi dan Utilitas Gedung.....	16
2.1.2. Hakikat Media Pembelajaran, <i>Augmented Reality</i> Dan Video	
Pembelajaran	18
2.1.2.1. Hakikat Media Pembelajaran.....	18
2.1.2.2. Hakikat <i>Augmented Reality</i>	19
2.1.2.3. Hakikat Video Pembelajaran	20

2.1.2.4. Fungsi Media Pembelajaran	20
2.1.2.5. Langkah-Langkah Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	22
2.1.2.6. Kelebihan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	24
2.1.2.7. Kelemahan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	25
2.2. Penelitian yang Relevan	25
2.3. Kerangka Berpikir	27
2.4. Hipotesis Penelitian	30
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian.....	31
3.3. Desain Penelitian	33
3.4. Definisi Operasional	35
3.5. Prosedur Penelitian	37
3.6. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian.....	41
3.7. Pengontrolan Perlakuan	51
3.7.1. Validitas internal.....	51
3.7.2. Validitas Eksternal.....	52
3.8. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	53
3.8.1. Teknik Pengumpulan Data	53
3.8.2. Instrumen Validasi Media dan Materi.....	55
3.8.3. Instrumen Penelitian	60
3.8.4. Dokumentasi	67
3.9. Teknik Analisis Data	67
3.10. Hipotesis Statistik	72
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	74
4.1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	74
4.1.1. Data Hasil Belajar Konstruksi Dan Utilitas Gedung dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> (AR)	75
4.1.2. Data Hasil Belajar Konstruksi dan Utilitas Gedung dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran.	78
4.2. Pengujian Persyaratan Analisis.....	82

4.2.1. Uji Normalitas	82
4.2.2. Uji Homogenitas.....	83
4.3. Pengujian Hipotesis	84
4.4. Pembahasan Hasil Penelitian.....	85
4.5. Keterbatasan Penelitian	87
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1. Simpulan	89
5.2. Implikasi	89
5.3. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	97

