

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikas Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL.....	11
A. Kerangka Teoretis.....	11
1. Materi Ajar.....	11
a. Pengertian Materi Ajar	11
b. Karakteristik dan Kelayakan Materi Ajar	14
c. Prinsip Pengembangan Materi Ajar	15
2. Indikator Penilaian Materi Ajar	16
a. Aspek kelayakan isi.....	16
b. Aspek Kelayakan Penyajian.....	17
c. Aspek Kelayakan Bahasa	18
d. Aspek Kelayakaan Kegrafikan.....	19
3. Teks Rekon	19
a. Hakikat Teks Rekon	19
b. Jenis-jenis Teks Rekon.....	20
c. Struktur Teks Rekon.....	22
d. Kaidah Kebahasaan Teks Rekon.....	22
e. Contoh Teks Rekon.....	24
4. Augmented Reality	26
a. Hakikat <i>Augmented Reality</i>	26
b. Aplikasi Assemblr Edu.....	28
c. Penggunaan media pembelajaran berbentuk <i>augmented reality</i> dengan aplikasi <i>aseemblr Edu</i>	30
B. Kerangka Konseptual.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	33
C. Jenis Penelitian	33
D. Prosedur Pengembangan.....	34
1. Potensi dan Masalah	35
2. Pengumpulan Data	36

3. Desain Produk	36
4. Validasi Desain	37
5. Revisi Desain	37
E. Teknik Pengumpulan Data	38
1. Dokumentasi	38
2. Wawancara.....	39
3. Angket (Kuesioner).....	39
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	39
1. Lembar Validasi Ahli Materi	39
2. Lembar Validasi Ahli Media	42
3. Lembar Validasi Ahli Desain.....	43
4. Lembar Tanggapan Guru Mata Pelajaran	45
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Penelitian.....	49
1. Proses Pengembangan Materi Ajar Teks Rekon Fase E Berbantuan <i>Augmented Reality</i> di SMA	49
a. Potensi dan Masalah.....	49
b. Pengumpulan Data	54
c. Desain Produk	56
d. Validasi Desain	66
e. Revisi Desain.....	71
2. Bentuk Pengembangan Materi Ajar Teks Rekon Berbantuan <i>Augmented Reality</i>	77
3. Validasi Kelayakan Pengembangan Materi Ajar Teks Rekon Berbantuan <i>Augmented Reality</i>	80
a. Hasil Validasi Ahli Materi	80
b. Hasil Validasi Ahli Media.....	82
c. Hasil Validasi Ahli Desain.....	84
d. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran.....	85
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
1. Proses Pengembangan Materi Ajar Teks Rekon Berbantuan <i>Augmented Reality</i>	86
2. Bentuk Pengembangan Materi Ajar Teks Rekon Fase E Berbantuan <i>Augmented Reality</i>	89
3. Validasi Kelayakan Pengembangan Materi Ajar Teks Rekon Berbantuan <i>Augmented Reality</i>	95
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	99
A. Simpulan	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	