

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Pembatasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah.....	8
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1. Kajian Teoretis	11
2.1.1. Definisi Media Pembelajaran	11
2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran	12
2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran	13
2.1.4. Indikator Media Pembelajaran.....	15
2.1.5. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	18
2.1.6. Pengertian <i>Augmented Reality</i>	19
2.1.7. Metode <i>Marker Augmented Reality</i>	20
2.1.8. Prinsip Kerja <i>Augmented Reality</i>	21
2.1.9. <i>Software</i> Perancang Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	22
2.1.10. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	25
2.1.11. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	26
2.1.12. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i>	27

2.1.13. Kelebihan Model <i>Problem Based Learning</i>	28
2.1.14. Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	28
2.1.15. Materi Dasar-Dasar TJKT.....	29
2.2. Penelitian Relevan	34
2.3. Kerangka Berpikir.....	37
2.4. Desain Produk.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
3.2. Subjek dan Objek Penelitian.....	43
3.3. Model Pengembangan.....	43
3.4. Prosedur Penelitian	45
3.5. Bahan dan Instrumen Penelitian	53
3.5.1. Bahan Penelitian	53
3.5.2. Instrumen Penelitian	53
3.6. Teknik Analisis Data	56
3.6.1. Uji Kelayakan Media Pembelajaran	56
3.6.2. Uji Akseptansi Pengguna Media Pembelajaran	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
4.1. Deskripsi Produk Hasil Pengembangan.....	61
4.1.1. <i>Development</i> (Pengembangan)	62
4.1.2. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	75
4.1.3. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	78
4.2. Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	79
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	84
BAB V PENUTUP	85
5.1. Kesimpulan	85
5.2. Implikasi	86
5.3. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
DAFTAR LAMPIRAN	90