

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA.....	iii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	iv
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis	10
2.1.1 Penelitian Pengembangan.....	10
2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme.....	12
2.1.2.1 Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran.....	13
2.1.3 Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) dalam Pendidikan.....	15
2.1.4 Quivervision	18
2.1.4.1 Keunggulan.....	20
2.1.4.2 Kelemahan	21
2.1.5 Hasil Belajar	21
2.1.5.1 Indikator Hasil Belajar.....	23

2.1.5.2 Pengukuran Hasil Belajar	24
2.1.5.3 Pentingnya Penilaian Hasil Belajar	27
2.1.6 Pendekatan Interdisipliner <i>Art and Science</i> (STEAM).....	27
2.1.6.1 Konsep Pendekatan <i>Art and Science</i> (STEAM)	27
2.1.6.2 Praktik Pendekatan STEAM di Indonesia	30
2.1.7 Materi Siklus Hidup Tumbuhan	31
2.2 Penelitian yang Relevan	34
2.3 Kerangka Berpikir	37

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	41
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	41
3.3 Prosedur dan Rancangan Penelitian	41
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	48
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.6 Teknik Analisis Data.....	57

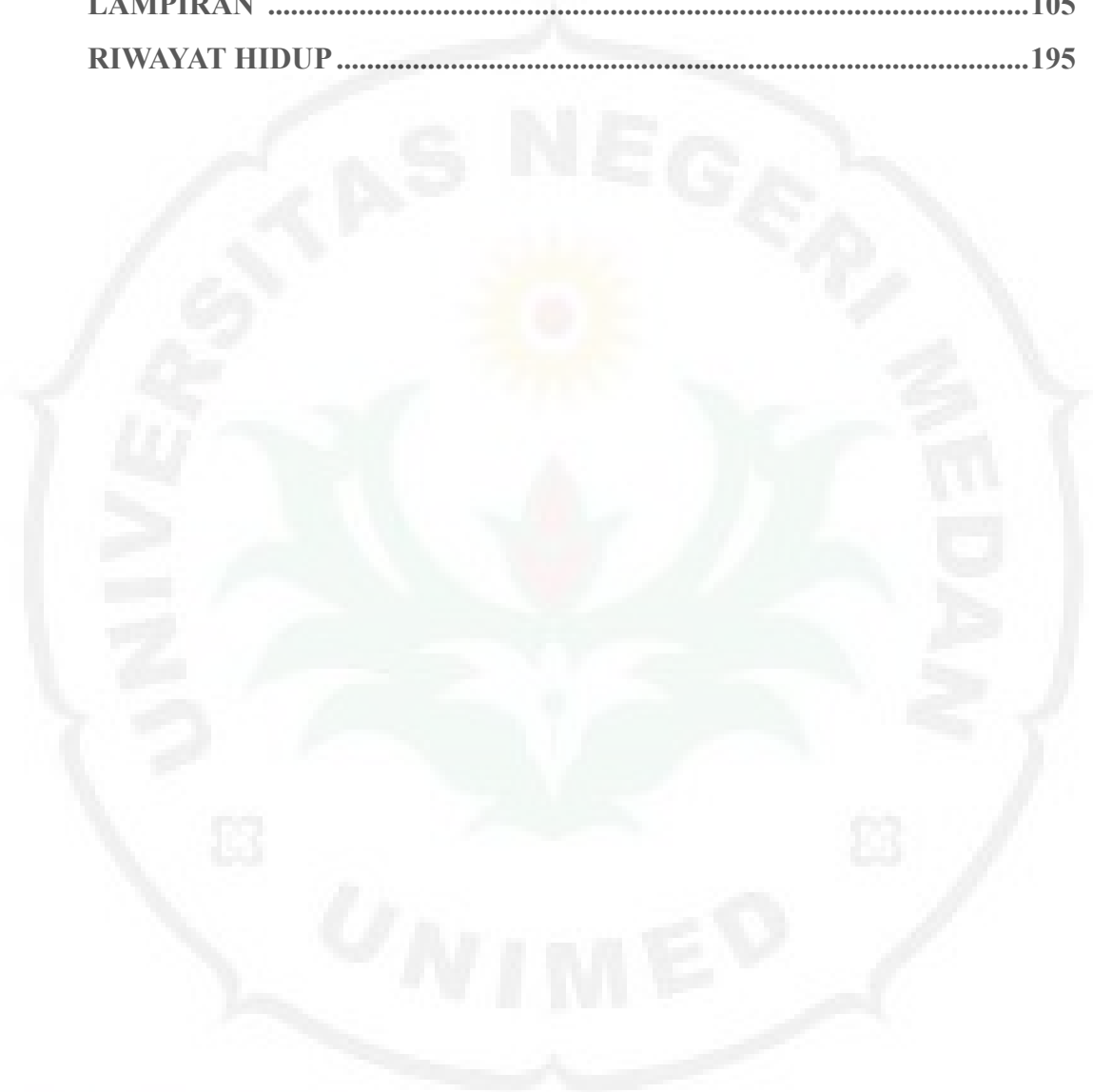
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	62
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	62
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	65
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	65
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	78
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	86
4.2 Pembahasan Penelitian	87

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran	97

DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	105
RIWAYAT HIDUP	195



THE
Character Building
 UNIVERSITY