

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
1.8 Pentingnya Pengembangan	12
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kajian Teoritis	13

2.1.1	Hakikat Belajar Siswa	13
2.1.1	Hakikat Pengembangan E-modul.....	13
2.1.2	Pengertian E-modul.....	14
2.1.3	<i>Augmented Reality</i>	18
2.1.4	Minat Belajar Siswa	24
2.1.5	Pelajaran Pemesinan.....	26
2.2	Kajian Produk yang Dikembangkan	30
2.2.1	Kajian Aspek Kualitas dan Tujuan	31
2.2.2	Kajian Aspek Kualitas Teori	31
2.2.3	Kajian Aspek Kualitas Pembelajaran	32
2.3	Model Pengembangan yang Digunakan.....	32
2.4	Kerangka Berpikir.....	34
2.5	Penelitian yang Relevan	35
BAB III METODE PENELITIAN		39
3.1	Tempat dan Waktu Pelaksanaan	39
3.2	Sasaran Produk yang dihasilkan.....	39
3.3	Metode Pengembangan Produk.....	40
3.3.1	Teknik Pengembangan	40
3.3.2	Alat dan Bahan.....	42
3.3.3	Tahap Pengembangan.....	43

3.4	Teknik Pengumpulan Data	45
3.4.1	Observasi.....	45
3.4.2	Angket/Kuisisioner	46
3.4.3	Tes atau Evaluasi Hasil Belajar.....	48
3.4.4	Dokumentasi	49
3.4.5	Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	Hasil Penelitian Pengembangan Produk	53
4.1.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	53
4.1.2	<i>Design</i> (Perancangan)	55
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	58
4.1.4	Implementation (Pelaksanaan).....	70
4.1.5	Evaluation (Evaluasi).....	75
4.2	Kelayakan Produk	80
4.3	Efektifitas Produk (Melalui Uji Coba).....	81
4.4	Pembahasan.....	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....		91

