

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Perumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Spesifikasi Produk.....	12
1.8 Pentingnya Pengembangan	13
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1 Kajian Teori	16
2.1.1 Media.....	16
2.1.2 Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale	19
2.1.3 Pengertian Belajar dan Pembelajaran	20
2.1.4 Media Pembelajaran	21
2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	21
2.1.4.2 Manfaat Media Pembelajaran	23
2.1.4.3 Fungsi Media Pembelajaran	24
2.1.5 <i>Pocket Book</i>	25
2.1.6 <i>Augmented Reality</i>	26
2.1.6.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	26

2.1.6.2 Jenis-Jenis <i>Augmented Reality</i>	28
2.1.6.3 Cara Kerja <i>Augmented Reality</i>	29
2.1.6.4 Perangkat Lunak Perancangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	29
2.1.7 Mata Pelajaran Informatika	30
2.1.8 Sistem Komputer.....	33
2.1.8.1 Pengertian Sistem Komputer	33
2.1.8.2 Komponen Sistem Komputer.....	34
2.1.8.3 Mekanisme Kerja Sistem Komputer	35
2.1.8.4 Keterkaitan Sistem Komputer dengan Penelitian	36
2.1.9 Komponen Perangkat Keras Komputer	36
2.1.10 Kelayakan Media Pembelajaran	39
2.1.11 Efektivitas Media Pembelajaran.....	40
2.1.12 Model Pengembangan ADDIE	42
2.2 Penelitian Relevan.....	43
2.3 Kerangka Berpikir.....	46
2.4 Desain Produk	47
BAB III METODE PENELITIAN	50
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian.....	50
3.3 Model Pengembangan.....	51
3.4 Rancangan Produk.....	57
3.4.1 Usecase Diagram	57
3.4.2 Activity Diagram	59
3.4.3 Flowchart	61
3.5 Teknik Pengumpulan Data	62
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian	63
3.6.1 Bahan Penelitian	63
3.6.2 Instrumen Penelitian.....	64
3.7 Teknik Analisis Data	66
3.7.1 Uji Akseptansi Pengguna (Peserta Didik).....	67
3.7.2 Uji Kelayakan Media Pembelajaran	70

3.7.3 Uji Efektivitas Media Pembelajaran	71
A. Uji Validitas Soal	72
B. Uji Reliabilitas Soal.....	73
C. Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	74
D. Uji Daya Beda Soal	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	78
4.1 Deskripsi Pengembangan Produk	78
4.2 Uji Kelayakan Produk	83
4.2.1 Uji Kelayakan Media	83
4.2.2 Uji Kelayakan Materi	85
4.2.3 Uji Akseptansi Siswa	87
4.3 Uji Efektivitas Produk	90
4.3.1 Uji Validitas Soal	90
4.3.2 Uji Reliabilitas Soal.....	92
4.3.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	94
4.3.4 Uji Daya Beda Soal	95
4.3.5 Penetapan Instrumen Penelitian.....	97
4.3.6 Uji N-Gain.....	97
4.4 Pembahasan	100
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	103
5.1 Simpulan	103
5.2 Implikasi	104
5.3 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106
DAFTAR LAMPIRAN	111