DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **iii**
RIWAYAT HIDUP ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
ABSTRACT ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang Masalah **1**
1.2. Identifikasi Masalah **11**
1.4. Batasan Masalah **11**
1.3. Rumusan Masalah **11**
1.5. Tujuan Penelitian **12**
1.6. Manfaat Penelitian **12**
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **13**
2.1. Media Pembelajaran **13**
2.1.1. Definisi Media Pembelajaran 13
2.1.2. Manfaat Media Pembelajaran 13
2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran 14
2.1.4. Kriteria Pemilihan Media pembelajaran 15
2.1.5. Klasifikasi Media Pembelajaran Digital 16
2.1.6. Media pembelajaran *Augmented Reality* 18
2.1.7. Aplikasi Assemblrworld 20
2.2. Kemampuan Spasial **21**
2.2.1. Pengertian Kemampuan Spasial 21

2.1.2. Indikator Kemampuan Spasial 21
2.3. Model Pengembangan ADDIE 25
2.4. Model Pendekatan TPACK 27
2.5. Model Pembelajaran *Discovery Learning* 28
2.6. Penelitian Yang Relevan 30
2.7. Kerangka Konseptual 32
2.7.1. Validitas Media Pembelajaran Berbantuan Assemblrworld 32
2.7.2. Kepraktisan Media pembelajaran Berbantuan Assemblrworld 32
2.7.3. Efektifitas Media Pembelajaran Berbantuan Assemblrworld 33
BAB III METODE PENELITIAN 34
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian 34
3.2. Subjek dan Objek Penelitian 34
3.2.1. Subjek Penelitian 34
3.2.2. Objek Penelitian 34
3.3. Jenis Penelitian 34
3.4. Prosedur Penelitian 35
3.4.1. Tahap Analisis (*Analysis*) 35
3.4.2. Tahap Desain (*Design*) 36
3.4.3. Tahap Pengembangan (*Development*) 36
3.4.4. Tahap Pengimplementasian (*Implementation*) 37
3.4.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) 37
3.5. Definisi Oprasional 40
3.6. Teknik Pengumpulan Data 42
3.7. Instrumen Penellitian 42
3.7.1. Lembar Angket Validasi Para Ahli 42
3.7.1.1. Angket Validasi Materi 43
3.7.1.2. Angket Validasi Media 44
3.7.1.3. Angket Validasi Modul Ajar 45
3.7.1.4. Angket Validasi Instrumen Pre-test dan Post-test 45
3.7.2. Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran 46
3.7.2.1. Angket respon guru 46

3.7.2.2. Angket respon siswa 47
3.7.3. Tes Kemampuan Spasial Siswa 48
3.8. Teknik Analisis Data 48
3.8.1. Analisis Data Kuantitatif 49
3.8.1.1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli 49
3.8.1.2. Analisis Kepraktisan 50
3.8.1.3. Analisis Keefektifan 51
3.8.2. Analisis Data Kualitatif 55
3.9. Indikator Kelayakan Media pembelajaran 55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 56
4.1. Hasil Penelitian 56
4.1.1. Deskripsi Hasil Tahap Analysis (Analisis) 56
4.1.1.1. Analisis Sasaran Penelitian 57
4.1.1.2. Analisis Sumber Belajar 58
4.1.1.3. Analisis Kebutuhan 59
4.1.1.4. Analisis Materi 59
4.1.2. Deskripsi Hasil Tahap Design (Perancangan) 61
4.1.2.1. Perancangan Media Pembelajaran 61
4.1.2.2. Perancangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) 63
4.1.2.3. Perancangan Modul Ajar 67
4.1.2.4. Perancangan Instrumen Penelitian 68
4.1.3. Deskripsi Hasil Tahap Development (Pengembangan) 68
4.1.3.1. Hasil Validasi Media Pembelajaran 70
4.1.3.2. Hasil Validasi Modul Ajar 72
4.1.3.3. Hasil Validasi Instrumen Tes 74
4.1.3.4. Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Guru 75
4.1.4. Deskripsi Hasil Tahap Implementation (Implementasi) 77
4.1.4.1. Uji Coba Keterbacaan 77
4.1.4.2. Uji Coba Lapangan 77
4.1.5. Deskripsi Hasil Tahap Evaluation (Evaluasi) 84
4.2. Pembahasan 85

4.2.1. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality 86
4.2.2. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality 88
4.2.3. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality 91
4.2.3.1. Pencapaian Ketuntasan Belajar Siswa secara Klasikal..... 92
4.2.3.2. Ketercapaian Indikator/Tujuan Pembelajaran 93
4.3. Kerterbatasan Penelitian 106
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 107
5.1. Kesimpulan..... 107
5.2. Saran 109
DAFTAR PUSTAKA..... 110
LAMPIRAN 115

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY