DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI ..... **ii**
LEMBAR ORISINALITAS KARYA ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
ABSTRACT ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR DIAGRAM ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 7
1.3 Batasan Masalah 7
1.4 Rumusan Masalah 8
1.5 Tujuan Penelitian 8
1.6 Manfaat Penelitian 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teoritis 11
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran 11
2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran 12
2.1.2 *Flashcard* 15
2.1.3 *Augmented Reality* (AR 18
2.1.4 *Assambler Edu* 22
2.1.5 Alat Musik Ritmis Dan Melodis 25
2.2 Penelitian Relevan 35
2.3 Kerangka Konseptual 37

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian 39
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 40
3.3 Prosedur dan Rancangan Penelitian 41
3.4 Subjek dan Objek Penelitian 46
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 46
3.5.1 Instrumen Penelitian 46
3.5.1.3 Instrumen Tes 51
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data 52
3.5.2.1 Wawancara 52
3.5.2.2 Angket (Kuisioner) 53
3.5.2.3 Tes 53
3.6 Teknik Analisis Data 54
3.6.1 Data Kualitatif 54
3.6.2 Data Kuantitatif 54

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian 57
4.1.1 Tahap Analysis 57
4.1.2 Tahap *Design* (Perancangan) 60
4.1.3 Development (Pengembangan) 63
4.1.4 Implementation (Implementasi) 71
4.1.5 *Evaluation* (Evaluasi) 77
4.2 Pembahasan 80
4.2.1 Validitas Flashcard Augmented Reality (AR) Berbantuan Assambler Edu 80
4.2.2 Praktikalitas Flashcard Augmented Reality (AR) berbantuan Assambler Edu 82
4.2.3 Efektivitas Flashcard Augmented Reality (AR) berbantuan Assambler Edu 83

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan 86

5.2 Implikasi 87

5.3 Saran 88

DAFTAR PUSTAKA 90

LAMPIRAN 95

RIWAYAT HIDUP 152

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY