

## DAFTAR ISI

Abstrak	i
Abstract	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Batasan Masalah	8
1.4. Rumusan Masalah	9
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	10
1.7. Defenisi Operasional	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1. Dasar Teoritis	12
2.1.1. Media Pembelajaran	12
2.1.1.1. Pengertian Media	12
2.1.1.2. Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.1.3. Posisi Media Pembelajaran	12
2.1.1.4. Fungsi Media Pembelajaran	13
2.1.2. <i>Augmented Reality</i>	14
2.1.2.1. Pengenalan <i>Augmented Reality</i>	14
2.1.2.2. Cara Kerja <i>Augmented Reality</i>	15
2.1.2.3. Pengenalan <i>Software Augmented Reality</i>	16
2.1.2.4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented Reality</i>	21
2.1.3. <i>Blended Learning</i>	21

2.1.3.1.	Pengenalan <i>Blended Learning</i>	21
2.1.3.2.	Kategori <i>Blended Learning</i>	22
2.1.3.3.	Karakteristik <i>Blended Learning</i>	23
2.1.3.4.	Pengenalan <i>Software Blended Learning</i>	24
2.1.3.5.	Komponen <i>Blended Learning</i>	25
2.1.3.6.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Blended Learning</i>	26
2.1.4.	Penelitian Pengembangan	27
2.1.4.1.	Konsep Pengamatan ADDIE	27
2.1.4.2.	Langkah-langkah Pengembangan ADDIE	30
2.1.5.	Kualitas Produk yang Dikembangkan	33
2.1.6.	Materi Pelajaran	38
2.1.6.1.	Rangkaian Listrik Searah	38
2.2.	Kajian Hasil Peneliti Terdahulu	45
2.3.	Dasar Konseptual	49
2.4.	Hipotesis Penelitian	50
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1.	Jenis Penelitian	51
3.2.	Tempat dan Waktu Penelitian	51
3.2.1.	Tempat Penelitian	51
3.2.2.	Waktu Penelitian	51
3.3.	Populasi dan Subyek Penelitian	51
3.3.1.	Populasi Penelitian	51
3.3.2.	Subyek Penelitian	52
3.4.	Prosedur dan Rancangan Penelitian	53
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	59
3.5.1.	Observasi (Pengamatan)	59
3.5.2.	Wawancara	59
3.5.3.	Angket	59
3.5.4.	Soal Tes	63
3.6.	Teknik Analisis Data	63

3.6.1.	Analisis Kevalidan Media	63
3.6.2.	Analisis Kepraktisan Media	64
3.6.3.	Analisis Keefektifan Media	65

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1.	Hasil Penelitian	67
4.1.1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk <i>Blended Learning</i>	68
4.2.	Pembahasan	104
4.2.1.	Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk <i>Blended Learning</i>	104
4.2.2.	Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk <i>Blended Learning</i>	106
4.2.3.	Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk <i>Blended Learning</i>	110
4.2.4.	Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk <i>Blended Learning</i>	112

#### **BAB V PENUTUP**

5.1.	Kesimpulan	114
5.2.	Saran	115

<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	116
-----------------------	-----

