

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	iv
ABSTRAK BAHASA INGGRIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1Latar Belakang Masalah	1
1.2Identifikasi Masalah.....	5
1.3Batasan Masalah.....	5
1.4Rumusan Masalah	6
1.5Tujuan Penelitian	6
1.6Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	9
2.1.1Pengertian dan Peran Media Pembelajaran	9
2.1.2Fungsi Media Pembelajaran	11
2.1.3Jenis-jenis Media.....	13
2.1.4Teknologi Pendidikan	14
2.1.5Manfaat teknologi digital dalam pembelajaran	15
2.1.6.Augmented Reality (AR).....	16

2.1.7	Komponen Augmented Reality	18
2.1.8	Kelebihan dan kekurangan Augmented Reality	19
2.1.9	Aplikasi Assembr Edu	20
2.1.10	Pembelajaran Tematik	22
2.1.12	Hasil Belajar	26
2.2	Penelitian yang Relevan	28
2.3	Kerangka Berpikir	31
2.4	Hipotesis	33

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian	34
3.2	Tempat dan waktu penelitian	35
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	35
3.4	Prosedur dan Rancangan Penelitian	36
3.5	Instrumen dan Teknik Pengumpulan data	38
3.6	Uji Instrumen Penelitian	41
3.7	Teknik Analisis Data	44
3.8	Pelaksanaan Penelitian	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Deskripsi Hasil Uji Coba Tes	49
4.1.1	Hasil Validitas Tes	50
4.1.2	Hasil Reliabilitas Tes	52
4.2	Hasil Penelitian	52
4.2.1	Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	54
4.2.2	Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	59
4.2.3	Analisis Data	63
4.3	Pembahasan	68

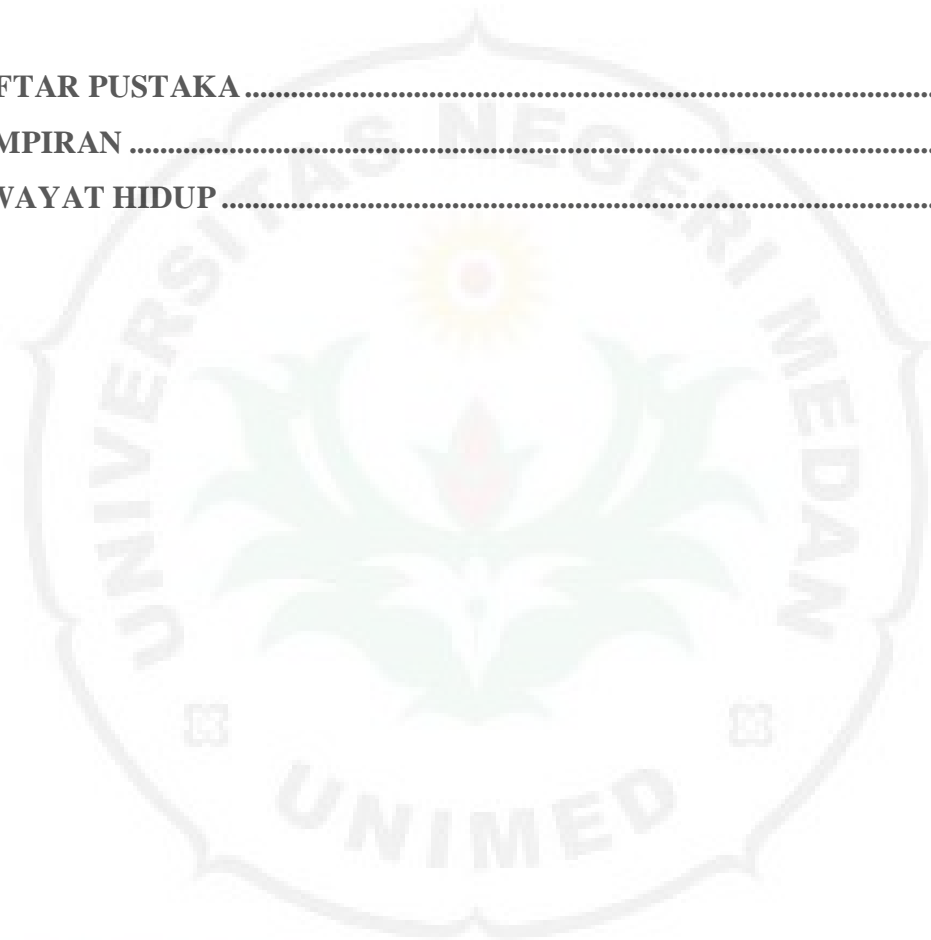
BAB V PENUTUP

5.1.Kesimpulan.....71
5.2 Saran72

DAFTAR PUSTAKA74

LAMPIRAN79

RIWAYAT HIDUP 121



THE
Character Building
UNIVERSITY