

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Fokus Penelitian	8
1.3. Masalah Penelitian	9
1.4. Tujuan Penelitian	9
1.5. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORITIK	11
2.1. Kajian Teoritik	11
2.1.1. Konsep Pengembangan	11
2.1.2. Hakikat Media Pembelajaran	18
2.1.2.1. Pengertian Media Pembelajaran	20
2.1.2.2. Macam-Macam Media Pembelajaran	22
2.1.2.3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	29
2.1.3. Pengertian <i>Augmented Reality</i>	30
2.1.3.1. <i>Augmented Reality</i> Navigasi Telepon Genggam ..	32
2.1.3.2. <i>Augmented Reality</i> Hiburan	33
2.1.3.3. <i>Augmented Reality</i> Kedokteran	34
2.1.3.4. <i>Augmented Reality</i> Pabrik dan Perbaikan	35
2.1.3.5. <i>Augmented Reality</i> Perencanaan Bagian Robot	36
2.1.3.6. Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	36
2.1.4.6. Cara Kerja <i>Augmented Reality</i>	39
2.1.4. Hakikat Renang	42
2.1.4.1. Macam-Macam Gaya Renang	44
2.1.4.1.1. Gaya Crawl (<i>The Front Crawl Stroke</i> ...	45
2.1.4.1.2. Gaya Punggung (<i>The Back Crawl</i>	45
<i>Stroke</i>)	45
2.1.4.1.3. Gaya Dada (<i>The Breast Stroke</i>)	45
2.1.5. Draft Awal Pengembangan Media Pembelajaran	
<i>Augmented Reality</i> Berbasis Android Materi Renang	46
2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan	50
2.3. Kerangka Konseptual	53
BAB III METODE PENELITIAN	58
3.1. Jenis Penelitian	58
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	58
3.3. Subyek Penelitian	59
3.4. Prosedur dan Rancangan Penelitian	60

3.4.1. Prosedur Penelitian	60
3.4.2. Rancangan Penelitian	61
3.5. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	64
3.5.1. Instrumen Penelitian	64
3.5.2. Teknik Pengumpulan Data	69
3.6. Teknik Analisis Data	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	72
4.2. Hasil Penelitian.....	72
4.2.1. Pengumpulan Informasi	72
4.2.2. Perancangan Pengembangan Media Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Aplikasi Pada Guru PJOK SMP	74
4.2.3. Pengembangan Media Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Aplikasi	75
4.2.4. Revisi Desain Media Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Aplikasi	77
4.2.5. Produk Awal Media Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Aplikasi	78
4.2.6. Uji Coba Produk Tahap I	79
4.2.7. Evaluasi Produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Guru PJOK SMP	81
4.2.8. Uji Coba Produk Tahap II	83
4.2.9. Produk Akhir	84
4.3. Pembahasan	88
4.4. Keterbatasan Penelitian	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	94
5.1. Kesimpulan	94
5.2. Implikasi Penelitian	94
5.3. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
DAFTAR LAMPIRAN	100