

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Pembatasan Masalah	8
1.4. Perumusan Masalah	9
1.5. Tujuan penelitian	10
1.6. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	11
2.1 Kajian Teoritis	11
2.1.1 Hakikat Belajar	11
2.1.2 Hakikat Hasil Belajar	11
2.1.3 Hakikat Hasil Belajar Konsentrasi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan	15
2.1.4 Hakikat Media Pembelajaran	17
2.1.5 <i>Augmented Reality</i>	21
2.1.3. Canva	24
2.2 Penelitian yang Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir	27
2.4 Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	30

3.3. Variabel Penelitian.....	31
3.4. Desain Penelitian	31
3.5. Definisi Operasional	32
3.6. Prosedur penelitian	33
3.7. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.7.2 Instrumen Penelitian	36
3.7.3 Analisis Instrumen	41
3.8. Teknik Analisis Data	46
3.8.1 Uji Prasyarat	47
3.8.2 Uji Hipotesis	48
3.9. Hipotesis Statistik	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian	50
4.2 Pengujian Persyaratan Analisis.....	55
4.2.1 Uji Normalitas	55
4.2.2 Uji Homogenitas	55
4.3 Pengujian Hipotesis	56
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1. Kesimpulan	60
5.2. Implikasi	60
5.3. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63