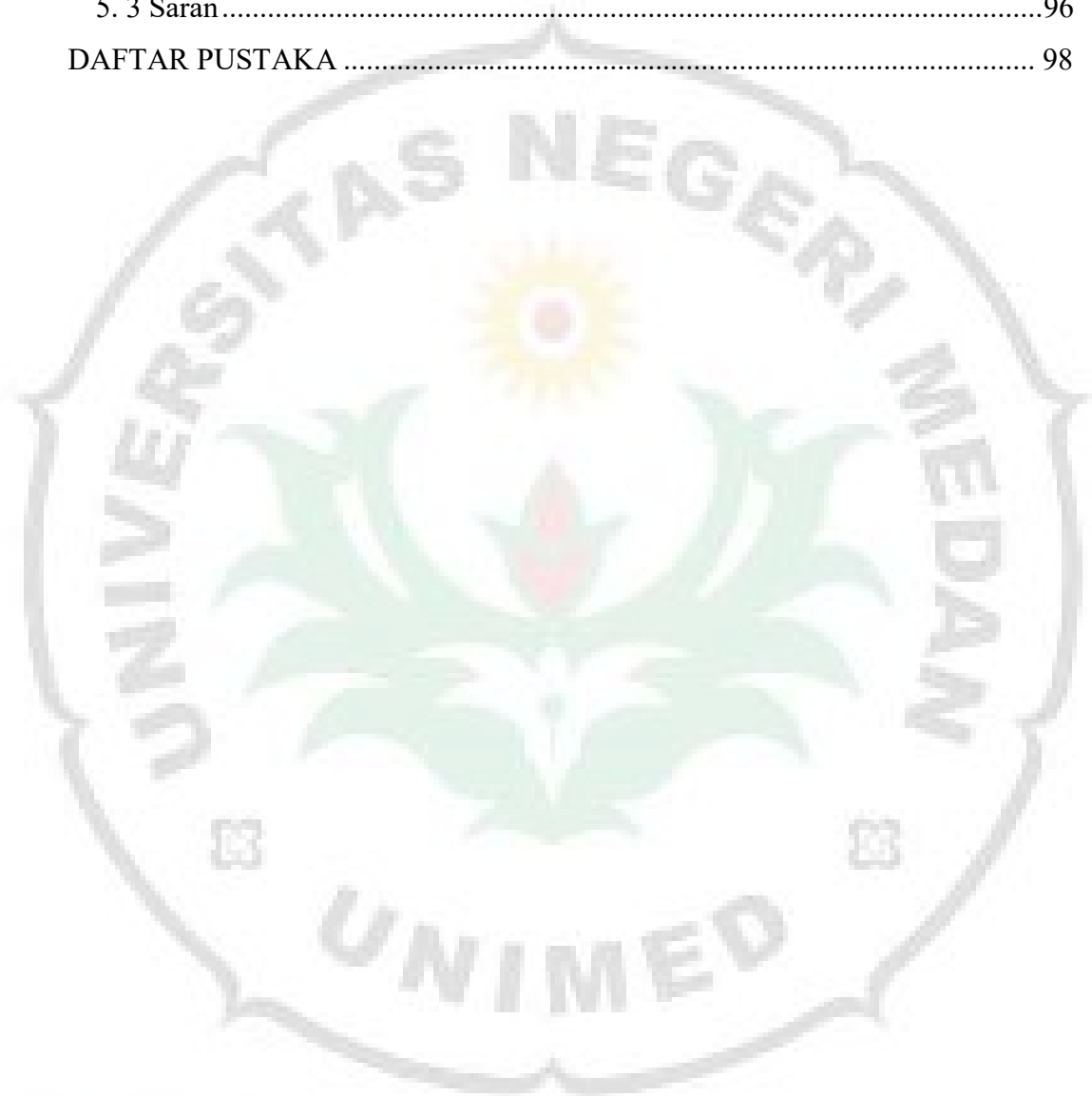


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Hakekat Hasil Belajar Teknik Kendaraan Ringan	13
2.1.1 Belajar	13
2.1.2 Hasil Belajar	14
2.1.3 Hasil Belajar Teknik Kendaraan Ringan	14
2.2 Hakekat Model Pengembangan ADDIE	15
2.2.1 Pengembangan	15
2.2.2 Jenis Model Pengembangan	16
2.2.3 Model Pengembangan ADDIE	18
2.3 Hakekat Media Pembelajaran	20
2.3.1 Media	20
2.3.2 Pembelajaran	21
2.3.3 Media Pembelajaran	22

2.4 Hakekat <i>Augmented Reality</i> (AR)	28
2.5 Hakekat Media Pembelajaran <i>Mobile</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	34
2.6 Penelitian Relevan.....	37
2.7 Kerangka Berfikir.....	39
2.8 Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III.....	42
METODE PENELITIAN.....	42
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
3.2 Populasi dan Sampel.....	42
3.3 Prosedur dan Rancangan Penelitian.....	42
3.4 Tahap Uji Coba Produk	49
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	52
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	53
3.6 Teknik Analisis Data	58
3.6.1 Analisis Uji Kelayakan Produk.....	58
3.6.2 Analisis uji keefektifan produk.....	59
BAB IV	62
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	62
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	62
4.1.1 Analisis Kebutuhan.....	62
4.1.2 Desain Produk.....	63
4.1.3 Pengembangan Produk	69
4.1.4 Implementasi Produk	79
4.1.5 Evaluasi Produk.....	87
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	90
4.2.1 Pembahasan Hasil Penelitian Uji Kelayakan produk	90
4.2.2 Pembahasan Hasil Penelitian Uji Keefektifan Produk	91
4.3 Keterbatasan Penelitian	92
BAB V.....	94
SIMPULAN DAN SARAN	94
5.1 Simpulan.....	94

5.2 Implikasi.....	95
5. 3 Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98



THE
Character Building
 UNIVERSITY