

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kajian Teoretis	13
2.1.1 Hakikat Belajar dan Hasil Belajar	13
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran	31
2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> (AR).....	42
2.1.4 Hakikat Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	52
2.2 Penelitian Relevan.....	55
2.3 Kerangka Berpikir	58
2.4 Hipotesis Penelitian.....	61
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	62
3.1 Jenis Penelitian.....	62
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	63
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	63
3.4 Prosedur Pengembangan.....	64
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	68
3.6 Instrumen Penelitian.....	70

3.7	Teknik Analisis Data	77
3.7.1	Teknik Analisis Data Uji Kelayakan Produk.....	77
3.7.2	Teknik Analisis Data Uji keefektifan Produk.....	79
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		84
4.1	Hasil Penelitian Pengembangan Produk.....	84
4.1.1	Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	84
4.1.2	Deskripsi Hasil Perencanaan dan Pengembangan.....	91
4.1.3	Deskripsi Data Hasil Validasi	99
4.1.4	Deskripsi Hasil Uji Coba	111
4.1.5	Analisis Data	115
4.1.6	Revisi Produk	116
4.1.7	Hasil Penelitian Uji Keefektifan Produk	119
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	124
4.2.1	Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Produk	124
4.2.3	Pembahasan Hasil Penelitian Uji Kelayakan Produk.....	126
4.2.2	Pembahasan Hasil Penelitian Uji Keefektifan Produk	127
4.3	Keterbatasan Penelitian	129
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....		131
5.1	Simpulan	131
5.2	Implikasi	132
5.3	Saran	134
DAFTAR PUSTAKA.....		135
LAMPIRAN		146

