

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	11
1.3. Pembatasan Masalah	11
1.4. Rumusan Masalah	12
1.5. Tujuan Penelitian.....	13
1.6. Manfaat Penelitian.....	13
1.6.1. Manfaat Teoritis	13
1.6.2. Manfaat Praktis	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1. Kajian Teori	16
2.1.1. Belajar.....	16
2.1.2. Media Pembelajaran	24
2.1.3. Augmented Reality	31
2.1.4. Hakikat Suatu Media Pembelajaran <i>Magic Book</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	39
2.1.5. Aplikasi Pendukung Media Pembelajaran <i>Magic book</i>	41
2.1.6. Penelitian Relevan	43
2.2. Kerangka Berpikir	47
2.3. Desain Produk	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	54
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	54
3.2. Subjek dan Objek Penelitian	54

3.3. Model Pengembangan	55
3.4. Prosedur Penelitian	57
3.5. Bahan dan Instrumen Penelitian	71
3.5.1. Bahan Penelitian	71
3.5.2. Instrumen Penelitian	71
3.6. Teknik Analisis Data	74
3.6.1. Uji Kelayakan Media Pembelajaran	74
3.6.2. Uji Akseptansi Pengguna Media Pembelajaran	77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
4.1. Hasil Pengembangan Produk	79
4.1.1. Development (Pengembangan)	80
4.1.2. Implementation (Implementasi)	97
4.1.3. Evaluation (Evaluasi)	99
4.2. Pembahasan dan Temuan Penelitian	102
4.3. Keterbatasan Penelitian	105
BAB V PENUTUP	107
5.1. Kesimpulan	107
5.2. Implikasi	109
5.3. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN-LAMPIRAN	114