

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1 Manfaat Konseptual	7
1.6.2 Manfaat Praktis	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 <i>Augmented Reality</i> (AR).....	14
2.1.4 Materi Pembelajaran IPAS: Pancaindra	17
2.2 Penelitian Relevan	25

2.3 Kerangka Konseptual	29
-------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	33
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	34
3.3 Prosedur dan Rancangan Penelitian	34
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	41
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	41
3.5.1 Instrumen Penelitian.....	41
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data	56
3.6 Teknik Analisis Data	58

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	63
4.1.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	63
4.1.2 <i>Design</i> (perancangan)	66
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	71
4.1.4 <i>Implementation</i> (Penerapan)	78
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	86
4.2 Pembahasan	87

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	91
5.2 Implikasi	92
5.3 Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA	94
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	98
----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	171
----------------------------	------------