

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	9
1.7. Spesifikasi Produk.....	10
1.8. Pentingnya Pengembangan	12
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II KAJIAN TEORI	16
2.1. Kajian Teoritis.....	16
2.1.1 Media Pembelajaran.....	16
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
2.1.3 Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran	18
2.1.4 Modul.....	21
2.1.5 <i>Augmented Reality</i>	23
2.1.6 Jenis <i>Augmented Reality</i>	25
2.1.7 Manfaat <i>Augmented Reality</i> untuk Pendidikan.....	27
2.1.8 <i>Unity</i>	28
2.1.9 <i>AR Foundation</i>	29
2.2 Penelitian Relevan.....	29

2.3	Kerangka Berpikir	33
2.4	Desain Produk	35
BAB III METODE PENELITIAN		38
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	38
3.2	Responden/Subjek/Objek Penelitian	38
3.3	Model Pengembangan	38
3.4	Rancangan Produk	45
3.4.1	<i>Use Case Diagram</i>	45
3.4.2	<i>Activity Diagram</i>	49
3.4.3	<i>Storyboard</i>	50
3.5	Prosedur Penelitian	52
3.6	Bahan dan Instrumen Penelitian	55
3.6.1	Bahan Penelitian	55
3.6.2	Instrumen Penelitian	55
3.7	Teknik Analisis Data	58
3.7.1	Uji Kelayakan Media Pembelajaran	59
3.7.2	Uji Akseptansi Pengguna (Peserta Didik)	60
3.7.3	Uji Efektivitas Media Pembelajaran	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		70
4.1	Deskripsi Pengembangan Produk	70
4.2	Uji Kelayakan Produk	76
4.2.1	Uji Kelayakan Media	76
4.2.2	Uji Kelayakan Materi	79
4.2.3	Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	80
4.3	Uji Efektivitas Produk	82
4.3.1	Uji Validitas Soal	82
4.3.2	Uji Reliabilitas Soal	85
4.3.3	Uji Kesukaran Soal	87
4.3.4	Uji Daya Pembeda Soal	88
4.4	Pembahasan	92
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		94

5.1. Kesimpulan	94
5.2. Implikasi.....	95
5.3. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	99

