

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI.....	iv
MOTO HIDUP.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Kerangka Pemikiran.....	5
F. Penelitian terdahulu.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	9
B. Augmented Reality (AR)	10
C. Metabolisme Karbohidrat Melalui Glukoneogenesis	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	17
B. Jenis dan Sumber Data	20
C. Teknik Pengumpulan Data	21
D. Teknik Analisis Data.....	22
E. Tempat dan Waktu Penelitian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	25
B. Pembahasan.....	62

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir	5
Gambar 2. 1 Prinsip Kerja Augmented Reality	12
Gambar 2. 2 Mekanisme pada Mitokondria	14
Gambar 2. 3 Mekanisme Glukoneogenesis	16
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian	19
Gambar 4. 1 Flowchart media pembelajaran AR	29
Gambar 4. 2 Tampilan menu awal media AR di smartphone android	32
Gambar 4. 3 Tampilan main menu	32
Gambar 4. 4 Tampilan tujuan pembelajaran	33
Gambar 4. 5 Tampilan petunjuk penggunaan.....	33
Gambar 4. 6 Tampilan materi glukoneogenesis	34
Gambar 4. 7 Tampilan scan ar.....	34
Gambar 4. 8 Tampilan submenu asam laktat	35
Gambar 4. 9 Tampilan submenu asam amino glukogenik	36
Gambar 4. 10 Tampilan submenu gliserol.....	36
Gambar 4. 11 Tampilan umum scan ar.....	37



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Fungsi dan Jenis software	18
Tabel 3. 2 Teknik Pengumpulan Data	22
Tabel 3. 3 Nilai Kelayakan.....	23
Tabel 3. 4 Persentase Kelayakan.....	24
Tabel 4. 1. Analisis konsep mekanisme glukoneogenesis.....	25
Tabel 4. 2 Indikator dan tujuan pembelajaran	27
Tabel 4. 3 Storyboard media pembelajaran AR.....	29
Tabel 4. 4 Tampilan objek 3D pada setiap tahapan/proses	37
Tabel 4. 5 Tampilan menu pertanyaan	39
Tabel 4. 6 Tampilan Marker.....	42
Tabel 4.7 Hasil Validasi Aspek Tampilan Media Pembelajaran.....	47
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Aspek Kebahasaan.....	48
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Aspek Visibilitas	48
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Aspek Elemen Grafis.....	49
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	50
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Aspek Materi	50
Tabel 4. 13 Hasil Validasi Aspek Pemahaman	51
Tabel 4. 14 Hasil Validasi Aspek Kuis	52
Tabel 4. 15 Hasil validasi setiap aspek media AR	53
Tabel 4. 16 Hasil saran perbaikan validator	53
Tabel 4. 17 Hasil Kelayakan setiap aspek media AR.....	62

