

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Kerangka Berpikir	6
F. Hipotesis	9
G. Hasil Penelitian Terdahulu	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran ..	15
3. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.....	16
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
5. Kelebihan dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran	20
B. Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	21
1. Hakikat dan pengertian media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i>	21
2. Tujuan penggunaan <i>Augmented Reality</i> dalam pembelajaran.....	23
3. Prinsip penggunaan media <i>Augmented Reality</i> dalam pembelajaran....	24
4. Kelebihan dan keterbatasan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i>	26
5. Manfaat penggunaan media <i>Augmented Reality</i> dalam mendukung keterampilan menulis siswa sekolah dasar	28
C. Media <i>Augmented Reality</i> Berbasis Assemblr Edu	30

1. Pengertian media <i>Augmented Reality</i> berbasis Assemblr Edu	30
2. Karakteristik dan fitur Assemblr Edu sebagai media pembelajaran	31
3. Prinsip pengembangan media <i>Augmented Reality</i> berbasis Assemblr Edu.....	33
4. Kelebihan dan keterbatasan media <i>Augmented Reality</i> berbasis Assemblr Edu	36
5. Gambaran umum penggunaan media <i>Augmented Reality</i> berbasis Assemblr Edu dalam Pembelajaran.....	39
D. Keterampilan Menulis	40
1. Hakikat dan pengertian keterampilan menulis	40
2. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar	41
3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar.....	43
4. Indikator Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar	44
E. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	47
1. Hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar	47
2. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar	48
3. Prinsip-prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.....	50
4. Ruang lingkup materi keterampilan menulis Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	55
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	55
B. Jenis dan Sumber Data	57
C. Teknik Pengumpulan Data	58
D. Teknik Analisis Data	59
E. Tempat dan Waktu Penelitian	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Deskripsi Data	64
1. Profil SDN Sukahaji 02.....	64
2. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	65
4. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	68
5. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	73
6. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	77
B. Pengujian Hipotesis Penelitian	84
1. Uji Normalitas	84

2. Uji Wilcoxon	85
3. Uji N-Gain.....	85
C. Pembahasan Hasil Penelitian	86
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> (AR) Berbasis Assemblr Edu pada Materi Teks Deskripsi Kelas V SD	86
2. Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Assemblr Edu pada Materi Teks Deskripsi Kelas V SD	88
3. Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Setelah Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Assemblr Edu pada Peserta Didik Kelas V SD	90
BAB V PENUTUP.....	93
A. Simpulan.....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	108
RIWAYAT HIDUP.....	178



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kelayakan Produk	60
Tabel 3. 2 Presentase Respon Peserta Didik	61
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Materi Teks Deskripsi	67
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	73
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	74
Tabel 4. 4 Saran Validator dan Tindak Lanjut Revisi Media Pembelajaran	75
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	76
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Peserta Didik	80
Tabel 4. 7 Nilai Pretest Keterampilan Menulis Teks Deskripsi	82
Tabel 4. 8 Nilai Posttest Keterampilan Menulis Teks Deskripsi	83
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Data	84
Tabel 4. 10 Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test	85
Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain.....	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir	8
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Awal Assemblr Edu Studio	69
Gambar 4. 2 Tampilan Dashboard Assemblr Edu Studio	69
Gambar 4. 3 Tampilan Workspace Proyek Baru	70
Gambar 4. 4 Tampilan Pemilihan Objek 3D pada Asset Library	70
Gambar 4. 5 Tampilan Pengaturan Objek 3D	71
Gambar 4. 6 Tampilan Penambahan teks anotation	71
Gambar 4. 7 Tampilan Publish	72
Gambar 4. 8 Tampilan QR Code Media Pembelajaran	72
Gambar 4. 9 Dokumentasi Pelaksanaan Pretest Peserta Didik	78
Gambar 4. 10 Dokumentasi Pelaksanaan Pretest Peserta Didik	78
Gambar 4. 11 Dokumentasi Penggunaan Media AR Assemblr Edu dalam Pembelajaran	79
Gambar 4. 12 Dokumentasi Penyusunan Teks Deskripsi	79
Gambar 4. 13 Dokumentasi Pelaksanaan Posttest Peserta Didik	81
Gambar 4. 14 Diagram Batang Nilai Pretest Kelas V	82
Gambar 4. 15 Diagram Batang Nilai Posttest Kelas V	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A 1 Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	110
Lampiran A 2 Surat Izin Penelitian dari Fakultas	111
Lampiran A 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	112
Lampiran B 1 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	114
Lampiran B 2 Angket Analisis Kebutuhan Guru	116
Lampiran B 3 Lembar Observasi Analisis Lapangan	118
Lampiran C 1 Modul Ajar	121
Lampiran C 2 Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest	135
Lampiran C 3 Soal Pretest	137
Lampiran C 4 Soal Posttest	139
Lampiran C 5 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD))	141
Lampiran D 1 Produk Media Augmented Reality Berbasis Assemblr Edu	146
Lampiran D 2 QR Code Media	151
Lampiran D 3 Validasi Ahli Media	152
Lampiran D 4 Validasi Ahli Materi	159
Lampiran E 1 Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	165
Lampiran E 2 Angket Respons Peserta Didik	168
Lampiran E 3 Angket Respons Guru	170
Lampiran E 4 Nilai Pretest & Posttest	173
Lampiran E 5 Output SPSS Uji Normalitas dan Wilcoxon Signed Ranks Test ..	174
Lampiran F 1 Dokumentasi Penelitian	176
Lampiran F 2 Turnitin	177
Lampiran F 3 Riwayat Hidup	178