

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Ruang Lingkup atau Batasan Penelitian	12
F. Kerangka Berpikir	13
G. Hasil Penelitian Terdahulu	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
A. Media Pembelajaran	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2. Komponen Media Pembelajaran.....	20
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	22
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	25
B. <i>Augmented Reality</i>	26
1. Pengertian <i>Augmented Reality</i>	26
2. Jenis-jenis <i>Augmented Reality</i>	29
C. ARCore	33
1. Pengertian ARCore	33

2. Spesifikasi <i>Software</i> ARCore	36
3. Spesifikasi Produk	38
4. Tata Cara <i>Install</i> ARCore	38
D. Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	45
1. Definisi <i>Research and Development</i>	45
2. Model Pengembangan ADDIE	45
E. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> Berbantuan ARCore dengan menggunakan Model ADDIE.....	47
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	48
2. <i>Design</i> (Desain)	48
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	48
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	49
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	49
F. Materi Kubus dan Balok pada Bangun Ruang Sisi Datar	49
1. Capaian Pembelajaran.....	49
2. Tujuan Pembelajaran	49
3. Bahan Ajar	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	51
B. Jenis dan Sumber Data	64
C. Instrumen Penelitian	65
D. Teknik Pengumpulan Data	67
E. Teknik Analisis Data	68
F. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Hasil Penelitian.....	72
1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> berbantuan ARCore	73
2. Validitas dari Media Pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> berbantuan ARCore	112
3. Praktikalitas dari Media Pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> berbantuan ARCore	114
B. Temuan dan Pembahasan	116

BAB V PENUTUP	119
A. Simpulan	119
B. Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN-LAMPIRAN	130
RIWAYAT HIDUP	157

