

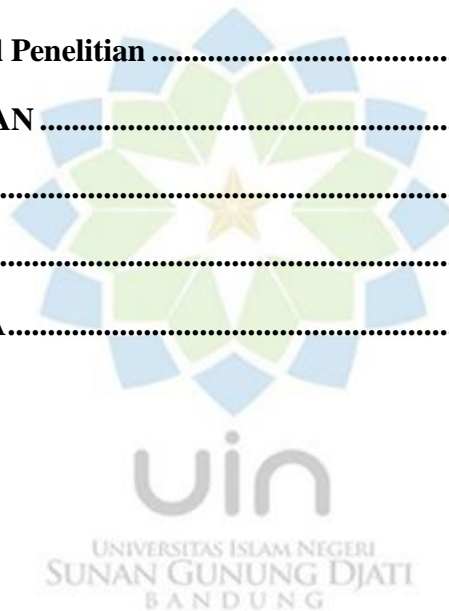
DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Hasil Penelitian	7
E. Kerangka Berpikir	8
F. Hasil Penelitian Terdahulu	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Komponen Media Pembelajaran	17
3. Fungsi Media Pembelajaran	20
4. Jenis-jenis Media pembelajaran	24

B. Media Pembelajaran Berbasis Android & iOS	28
1. Pengertian Android & IOS	28
2. Perkembangan Android	30
C. Augmented Reality	32
1. Pengertian Augmented Reality.....	32
2. Komponen Augmented Reality	33
3. Jenis-jenis Augmented Realit	34
D. Konsep IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)	38
1. Pengertian Konsep IPA	38
2. Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di Madrasah Ibtidaiyah.....	40
3. Tujuan Pembelajaran IPA	41
4. Kurikulum IPA di MI Kelas V Semester I	42
5. Materi Organ Gerak pada Manusia	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	49
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	49
B. Jenis dan Sumber Dataa	54
C. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Berbantuan Assemblr Studio dengan menggunakan Model ADDIE	54
1. Analysis (Analisis)	55
2. Design (Desain).....	56
3. Development (Pengembangan)	56
4. Implementation (Implementasi)	56
5. Evaluation (Evaluasi)	57
D. Teknik Pengumpulan Dataa	57
1. Observasi	57
2. Wawancara	58

3. Angket	58
4. Uji Coba Soal	59
E. Teknik Analisis Data	59
F. Tempat dan Waktu Penelitian	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Deskripsi Data...	64
1. Profil Madrasah	64
2. Deskripsi aspek yang diteliti.....	69
B. Pembahasan Hasil Penelitian	91
BAB V KESIMPULAN	99
A. Simpulan.....	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2. 1 Ringkasan Tahapan Perkembangan Android.....	31
Tabel 2. 2 Kompetensi Inti.....	44
Tabel 2. 3 Kompetensi Dasar	45
Tabel 2. 4 Indikator Pencapaian Kompetensi	45
Tabel 3. 1 Konversi Skala Likert (Batubara, 2017)	61
Tabel 3. 2 Skala Likert Tingkat Kelayakan (Ulya & Rahayu, 2018).....	61
Tabel 3. 3 Presentase Ketegori Media.....	62
Tabel 3. 4 Kelayakan Media (Islam & Fahmi, 2018)	63
Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian.....	63
Tabel 4. 1 Jumlah Peserta Didik SD IT Al-Mumtaz.....	66
Tabel 4. 2 Bangunan 1 SD IT Al-Mumtaz.....	66
Tabel 4. 3 Bangunan 2 SD IT Al-Mumtaz.....	67
Tabel 4. 4 Bangunan 3 SD IT Al-Mumtaz.....	67
Tabel 4. 5 Bangunan 3 SD IT Al-Mumtaz.....	68
Tabel 4. 6 Fasilitas SD IT Al-Mumtaz.....	68
Tabel 4. 7 Validasi Ahli media	81
Tabel 4. 8 Validasi Ahli Media.....	83
Tabel 4. 9 Hasil Angket Kelompok Kecil.....	84
Tabel 4. 10 Hasil Quiz Kelompok Kecil.....	85
Tabel 4. 11 Hasil Angket Kelompok Besar	88
Tabel 4. 12 Hasil Quiz Kelompok Besar	90

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1 Augmented Reality.....	35
Gambar 2. 2 Market pada Augmented Reality.....	35
Gambar 2. 3 Objek Visual Tiga Dimensi.....	37
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Penelitian ADDIE	50
Gambar 4. 1 Tampilan Augmented Reality di HP/Playstore	72
Gambar 4. 2 Tampilan saat mau Log in.....	73
Gambar 4. 3 Tampilan saat sudah Log in	74
Gambar 4. 4 Menu Marketplace.....	74
Gambar 4. 5 Tampilan Project	75
Gambar 4. 6 Media AR	75
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Pilihan.....	76
Gambar 4. 8 Tampilan Stock Gambar.....	77
Gambar 4. 9 Tampilan Art text	77
Gambar 4. 10 Tampilan saat memasukkan Video	78
Gambar 4. 11 Tampilan Text setelah Upload Video.....	79
Gambar 4. 12 Tampilan Pemilihan Media.....	79
Gambar 4. 13 Gambaran Awal	92
Gambar 4. 14 Tampilan organ gerak pada manusia.....	92
Gambar 4. 15 Tampilan Organ Gerak pada Hewan.....	93
Gambar 4. 16 Tampilan Qris.....	95
Gambar 4. 17 Gambaran Anak-anak Scan Qris	96
Gambar 4. 18 QR organ gerak Hewan	96
Gambar 4. 19 Siswa Siswi sedang Scan Qris.....	97
Gambar 4. 20 Pembelajaran dengan Augmented Reality	98

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran	1 Validasi Ahli Media	106
Lampiran	2 Validasi Ahli Materi	107
Lampiran	3 Balas Surat Izin Penelitian	108
Lampiran	4 Angket Siswa Skala Besar	109
Lampiran	5 Hasil Belajar Siswa	114
Lampiran	6 QR Lampiran Skripsi.....	120

