

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	li
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Ruang Lingkup	12
D. Fokus Pengembangan	13
E. Kegunaan Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Pengembangan	15

1. Definisi Pengembangan Produk Pembelajaran	15
2. Model-Model Pengembangan Produk Pembelajaran	17
a. Model CAI Hannafin & Peck	18
b. Waterfall Process Model	21
3. Kriteria Evaluasi Media	24
B. Kajian Media <i>Augmented Reality (AR)</i>	26
1. Media Pembelajaran	26
2. Prinsip Disain Pesan	37
3. Augmented Reality	38
C. Kajian Android	68
1. Definisi Android	68
2. Versi Android	69
3. Ukuran Dimensi Layar Android	70
D. Kajian Sistem Pencernaan Manusia	71
1. Hakikat Pembelajaran IPA	71
2. Sistem Pencernaan Manusia	72
3. Ragam Pengetahuan	73
4. Tujuan Pembelajaran	74
E. Karakteristik Siswa SMP Kelas VIII	77
F. Rasional Pengembangan	78
G. Hasil Penelitian yang Relevan	81
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	84
A. Tujuan Khusus Penelitian	84
B. Prosedur Pengembangan	84
C. Teknik Pengumpulan Data	92
D. Teknik Analisis Data	93

BAB IV	HASIL PENGEMBANGAN	95
	A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	95
	B, Prosedur Pemanfaatan Produk	131
	C. Keterbatasan Pengembang	133
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	135
	A. Kesimpulan	135
	B. Implikasi	137
	C. Saran	138
	DAFTAR PUSTAKA	140
	LAMPIRAN	143
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	195