

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
DAFTAR ISI.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	11
C. TUJUAN PENELITIAN.....	12
D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN.....	13
E. KEGUNAAN PENELITIAN.....	15
F. ASUMSI DAN BATASAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN...17	17
G. DEFINISI OPERASIONAL.....	18
H. PENEGASAN ISTILAH.....	19
I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	23
A. LANDASAN TEORI.....	23
1. Media Pembelajaran.....	23

2. Media Pembelajaran Kimia.....	26
3. Buku Kimia Interaktif.....	31
4. Materi Perkembangan Teori Atom.....	33
B. ALUR PERPIKIR.....	35
C. PENELITIAN TERDAHULU.....	38
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	45
A. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	45
1. Model Penelitian dan Pengembangan.....	45
2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN.....	57
1. Tahap Pengembangan Aplikasi <i>Augmented Reality Player</i>	57
2. Tahap Pengembangan Buku.....	82
3. Tahap Validasi dan Uji Coba Kelompok Kecil.....	103
4. Tahap Revisi.....	106
B. PEMBAHASAN.....	119
1. Proses Pengembangan Aplikasi <i>Augmented Reality Player</i>	119
2. Proses Pengembangan Buku.....	123
3. Tahap Validasi Produk.....	125
4. Hasil Respon Siswa Terhadap Produk.....	128
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	131
A. KESIMPULAN.....	131
B. SARAN.....	132
DAFTAR PUSTAKA.....	133
Lampiran-lampiran.....	138