

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERTAHANAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Definisi Operasional .....	4
1.3.1 Literasi Teknologi Peserta Didik.....	4
1.3.2 <i>Critical Thinking Skills</i> Peserta Didik.....	4
1.3.3 Media Pembelajaran Augmented reality dengan Assemblr studio.....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Kegunaan Penelitian .....	7
1.5.1 Kegunaan Teoritis .....	7
1.5.2 Kegunaan praktis .....	7
<b>BAB 2 .....</b>	<b>8</b>
<b>TINJAUAN TEORITIS.....</b>	<b>8</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	8
2.1.1 Literasi Teknologi .....	8
2.1.2 <i>Critical Thinking Skills</i> Peserta Didik.....	9
2.1.3 Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> (AR) .....	10
2.1.4 Materi Sistem Reproduksi.....	18
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan.....	28
2.3 Kerangka Konseptual.....	29
2.4 Hipotesis Penelitian .....	30
<b>BAB 3 .....</b>	<b>31</b>
<b>PROSEDUR PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
3.1 Metode Penelitian .....	31
3.2 Variabel Penelitian .....	31
3.3 Populasi dan Sampel .....	31
3.4 Desain Penelitian.....	32
3.5 Langkah-langkah Penelitian .....	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	39
3.7 Instrumen Penelitian.....	40
3.8 Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data .....	44
3.9 Waktu dan Tempat Penelitian .....	46

<b>BAB 4 .....</b>	<b>48</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	48
4.1.1 Penyajian Data Hasil penelitian kelas eksperimen.....	48
4.1.2 Penyajian Data Hasil penelitian kelas Kontrol.....	51
4.1.3 Analisis Uji Prasyarat.....	54
4.2 Pembahasan.....	59
4.2.1 Proses pembelajaran dengan Media <i>Augmented Reality</i> (AR) menggunakan <i>Assemblr Studio</i> .....	60
4.2.2 Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Teknologi Peserta didik.....	62
4.2.3 Pengaruh Media Pembelajaran terhadap <i>Critical Thinking Skills</i> Peserta didik.....	67
4.2.4 Besaran Pengaruh ( <i>Effect Size</i> ) Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> (AR) terhadap Literasi Teknologi dan <i>Critical Thinking Skills</i> Peserta Didik.....	71
4.2.5 Hubungan antara Literasi Teknologi dan <i>Critical Thinking Skills</i> Peserta Didik dalam Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR).....	73
4.2.6 Keterbatasan Penelitian.....	74
<b>BAB 5 .....</b>	<b>77</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>77</b>
5.1 SIMPULAN .....	77
5.2 SARAN.....	77
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>112</b>