

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMKASIH.....	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Definisi Operasional	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Kegunaan Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan	34
2.3 Kerangka Konseptual.....	36
2.4 Hipotesis Penelitian	38
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	40
3.1 Metode Penelitian	40
3.2 Variabel Penelitian.....	41
3.3 Desain Penelitian	42
3.4 Poulasi dan Sampel.....	43
3.5 Teknik Pengumpulan Data	44
3.6 Instrumen Penelitian	46
3.7 Teknik Analisis Data	54

3.8 Langkah-Langkah Penelitian.....	62
3.9 Waktu dan Tempat Penelitian.....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Gambaran Umum Sekolah.....	66
4.1.1 Lokasi Penelitian	67
4.1.2 Identitas Sekolah	69
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	73
4.2.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	73
4.2.2 Analisi Hasil Wawancara	76
4.2.3 Tahapan-Tahapan Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Melalui Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis peserta Didik Studi Pada Materi Litosfer Sub Materi Vulkanisme di Kelas X SMA Negeri 8 Tasikmalaya	80
4.2.4 Pengaruh Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Melalui Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis peserta Didik Studi Pada Materi Litosfer Sub Materi Vulkanisme di Kelas X SMA Negeri 8 Tasikmalaya	97
4.3 Uji Hipotesis	131
4.4 Pembuktian Hipotesis	136
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	137
4.5.1 Tahapan-Tahapan Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Melalui Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis peserta Didik Studi Pada Materi Litosfer Sub Materi Vulkanisme di Kelas X SMA Negeri 8 Tasikmalaya.....	137
4.5.2 Pengaruh Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Melalui Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis peserta Didik Studi Pada Materi Litosfer Sub Materi Vulkanisme di Kelas X	

SMA Negeri 8 Tasikmalaya	143
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	148
5.1 Kesimpulan	148
5.2 Saran	150
DAFTAR PUSTAKA	152
LAMPIRAN	159