

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Definisi Operasional.....	6
1.3.1 Hasil Belajar.....	6
1.3.2 Literasi Digital	7
1.3.3 <i>Flipbook</i> berbantuan <i>Augmented Reality</i>	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Kegunaan Penelitian.....	8
1.5.1 Kegunaan Teoretis.....	8
1.5.2 Kegunaan Praktis	8
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.1.1 Hasil Belajar.....	10
2.1.2 Literasi Digital	12
2.1.3 Media Pembelajaran	14
2.1.4 <i>Flipbook</i> berbantuan <i>Augmented Reality</i>	16
2.1.5 Sistem Respirasi.....	20
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	29
2.3 Kerangka Konseptual.....	30

2.4	Hipotesis Penelitian.....	32
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN		33
3.1	Metode Penelitian.....	33
3.2	Variabel Penelitian.....	33
3.3	Populasi dan Sampel	33
3.3.1	Populasi.....	33
3.3.2	Sampel.....	34
3.4	Desain Penelitian.....	34
3.5	Langkah-langkah Penelitian.....	35
3.5.1	Tahap Persiapan.....	35
3.5.2	Tahap Pelaksanaan	36
3.5.3	Tahap Pengolahan Data	47
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.7	Instrumen Penelitian.....	48
3.7.1	Konsepsi	48
3.7.2	Uji Coba Instrumen	50
3.8	Teknik Pengolahan dan Analisis Data	54
3.8.1	Teknik Pengolahan Data	54
3.8.2	Uji Hipotesis.....	54
3.9	Tempat dan Waktu Penelitian	55
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		57
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian.....	57
4.1.1	Deskripsi Data Hasil Belajar	57
4.1.2	Literasi Digital	61
4.1.3	Penyajian Data Hasil Penelitian Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	65
4.1.4	Uji Prasyarat Analisis.....	70
4.1.5	Pengujian Hipotesis	73
4.2	Pembahasan.....	75
4.2.1	Efektivitas Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> berbantuan <i>Augmented Reality</i> Terhadap Hasil Belajar.....	75
4.2.2	Efektivitas Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> berbantuan <i>Augmented Reality</i> Terhadap Kemampuan Literasi Digital	80

4.2.2	Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen menggunakan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> berbantuan <i>Augmented Reality</i>	83
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN		88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN 1		94