

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR SINGKATAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Keaslian Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II.....	9
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Anatomi Jantung	9
2. Augmented Reality (AR) dalam Tatanan Pendidikan Kedokteran	9
3. Kurikulum Pembelajaran Anatomi di FK-KMK UGM	10
4. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Menggunakan Model Anatomi Tiga Dimensi	11
5. Kriteria Evaluasi OECD.....	14
6. Kuesioner ISO 9241–10.....	14
B. Kerangka Teori	17
C. Kerangka Konsep.....	18
BAB III	19
A. Desain Penelitian.....	19
B. Subjek Penelitian (Populasi, Sampling).....	19

C. Rancangan Penelitian	20
D. Alat dan Bahan	22
E. Jalan Penelitian	23
F. Variabel dan Data yang Akan Diteliti	24
G. Analisis Hasil	26
H. Jadwal dan Pembiayaan	26
BAB IV	27
A. Hasil	27
1. Karakteristik Subjek	27
2. Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Media Belajar	28
3. Pengalaman Belajar Anatomi Menggunakan Kadaver dan Aplikasi Berbasis AR (Kelompok Intervensi) atau Kadaver Saja (Kelompok Kontrol)	38
B. Pembahasan	53
1. Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Media Belajar	53
2. Pengalaman Belajar Anatomi Menggunakan Kadaver dan Aplikasi Berbasis AR (Kelompok Intervensi) atau Kadaver Saja (Kelompok Kontrol)	60
3. Keterbatasan Penelitian	68
BAB V	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73