

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
PERNYATAAN	III
KATA PENGANTAR	IV
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR GAMBAR	X
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 LATAR BELAKANG	1
I.2 RUMUSAN MASALAH	6
I.4 MANFAAT PENELITIAN	7
I.5 ORISINALITAS PENELITIAN	8
BABA II. TELAAH PUSTAKA	10
II.1 SEJARAH SINGKAT PEMBELAJARAN DENGAN TEKS	10
II.2 DISKUSI TUTORIAL DAN SKENARIO	11
II.3 SEJARAH TEKNOLOGI <i>AUGMENTED REALITY</i>	12
II.4 TEORI BELAJAR MENDASARI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI	13
II.5 PARTISIPASI DALAM TEKNOLOGI <i>AUGMENTED REALITY</i>	15
II.6 UNSUR KETERTARIKAN PADA TEKNOLOGI <i>AUGMENTED REALITY</i> : <i>INSTRUCTIONAL MATERIALS MOTIVATION SURVEY (IMMS)</i>	16
II.7 MEKANISME KERJA DAN MANFAAT <i>AUGMENTED REALITY</i>	17
II.8 PENELITIAN-PENELITIAN PENERAPAN <i>AUGMENTED REALITY</i> DALAM PENDIDIKAN KEDOKTERAN	19
II.9 HIPOTESIS, LANDASAN TEORI DAN KERANGKA KONSEP	20
BAB III. METODOLOGI	23
III.1 JENIS DAN RANCANGAN PENELITIAN	23
III.2 LOKASI PENELITIAN	24
III.3 POPULASI DAN SUBYEK PENELITIAN	24
III.4 VARIABEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN	25
III.5 ANALISIS DATA	28
III.6 PENGAJUAN ETHICAL CLEARANCE	28
BAB IV. HASIL PENELITIAN	29
IV.1. PROFIL DATA	29
IV.2. FREKUENSI PARTISIPASI SKENARIO <i>AUGMENTED REALITY</i> DIBANDINGKAN	30
IV3. TINGKAT KETERTARIKAN SKENARIO <i>AUGMENTED REALITY</i> DIBANDINGKAN	31
IV.4. PENGARUH SKENARIO <i>AUGMENTED REALITY</i> DIBANDINGKAN DENGAN TEKS TERHADAP FREKUENSI PARTISIPASI DAN BESAR KETERTARIKAN	35
BAB V. PEMBAHASAN	38
V.1. PENGARUH SKENARIO TEKS DAN <i>AUGMENTED REALITY</i> TERHADAP PARTISIPASI DALAM TUTORIAL	38
V.2. PENGARUH SKENARIO TEKS DAN <i>AUGMENTED REALITY</i> TERHADAP KETERTARIKAN DALAM TUTORIAL	39
V.3. REKOMENDASI PERANCANGAN DESAIN SKENARIO <i>AUGMENTED REALITY</i> YANG INTERAKTIF DAN INOVATIF	40
V.4. REKOMENDASI PEMILIHAN TOPIK YANG TEPAT MENERAPKAN SKENARIO <i>AUGMENTED REALITY</i>	43



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Inovasi Diskusi Tutorial Menggunakan Augmented Reality Scenario
DIAN NUGROHO, Doni Widyandana; Gandes Retno Rahayu
Universitas Gadjah Mada, 2017 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

viii

V.5. KETERBATASAN DAN PROYEKSI PENELITIAN SELANJUTNYA	44
BAB VI. SIMPULAN DAN SARAN	46
VI.1.SIMPULAN	46
VI.2.SARAN	46
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN- LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

TABEL 1. TABEL PENELITIAN-PENELITIAN <i>AUGMENTED REALITY</i> DALAM DUNIA KESEHATAN.	8
TABEL 2. PROPORSI JENIS KELAMIN POPULASI	29
TABEL 3. KARAKTERISTIK RESPONDEN	29
TABEL 4. PERBEDAAN RERATA FREKUENSI PARTISIPASI TUTORIAL SKENARIO AR TERHADAP TEKS	30
TABEL 5. KORELASI PARTISIPASI TUTORIAL SKENARIO AR TERHADAP TEKS.....	30
TABEL 6. SKOR IMMS UNTUK KESELURUHAN SKENARIO.....	31
TABEL 7. RERATA SKOR IMMS TIPE JENIS SKENARIO	32
TABEL 8. SKOR IMMS PER ITEM TIAP TIPE SKENARIO	33
TABEL 9. PERBEDAAN KETERTARIKAN DILIHAT DARI RERATA SKOR IMMS TUTORIAL SKENARIO AR TERHADAP TEKS	34
TABEL 10. KORELASI KETERTARIKAN DILIHAT DARI RERATA SKOR IMMS TUTORIAL SKENARIO AR TERHADAP TEKS	34
TABEL 11. ITEM IMMS YANG MEMILIKI PERBEDAAN BERMAKNA DALAM TUTORIAL.....	35
TABEL 12. PENGARUH TIPE SKENARIO DALAM TUTORIAL.....	35
TABEL 13. PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN SKENARIO <i>AUGMENTED REALITY</i> DALAM TUTORIAL	36
TABEL 14. PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP SKENARIO <i>AUGMENTED REALITY</i> ...	37
TABEL 15. POKOK-POKOK DESAIN SKENARIO <i>AUGMENTED REALITY</i>	42



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. MILLGRAM CONTINUUM.....	13
GAMBAR 2. LANDASAN TEORI PERAN <i>AUGMENTED REALITY</i>	21
GAMBAR 3. KERANGKA KONSEP	22
GAMBAR 4. RANCANGAN PENELITIAN KUASI EKSPERIMENTAL.	23
GAMBAR 5. KERANGKA PENELITIAN	27