

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	10
C. Batasan Masalah .....	10
D. Tujuan Penelitian .....	10
E. Manfaat Hasil Penelitian .....	11
1. Manfaat Teoritis .....	11
2. Manfaat Praktis .....	11
F. Definisi Operasional .....	12
1. Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> .....	12
2. Keterampilan Berpikir Kritis .....	13
3. Materi Momentum dan Impuls .....	13
G. Kerangka Pemikiran .....	13
H. Hipotesis Penelitian .....	17
I. Hasil Penelitian yang Relevan .....	17

<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>21</b>
A. Media Pembelajaran.....	21
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	22
3. Cara Pemilihan Media.....	23
4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	24
5. Jenis Media Pembelajaran.....	25
6. Fungsi Media Pembelajaran.....	26
7. Manfaat Media Pembelajaran.....	28
8. Media <i>Augmented Reality</i> (AR).....	31
B. Keterampilan Berpikir Kritis.....	45
1. Pengertian Keterampilan Berpikir Kritis.....	45
2. Indikator Keterampilan Berpikir Kritis.....	47
C. Keterkaitan <i>Augmented Reality</i> terhadap Keterampilan Berpikir Kritis...	50
D. Materi Momentum dan Impuls.....	51
1. Definisi Momentum.....	51
2. Definisi Impuls.....	52
3. Hukum Kekekalan Momentum.....	53
4. Jenis-Jenis Tumbukan.....	54
5. Tumbukan Benda dengan Lantai.....	57
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>59</b>
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	59
1. Metode dan Desain Penelitian.....	59

2. Prosedur dan Alur Penelitian .....	60
B. Jenis dan Sumber Penelitian .....	63
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	64
D. Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	64
1. Keterlaksanaan Lembar Observasi (LO) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	64
2. Tes Keterampilan Berpikir Kritis dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	65
E. Teknik Analisis Data.....	66
1. Analisis Lembar Observasi (LO) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	66
2. Analisis Tes Keterampilan Berpikir Kritis dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	67
3. Analisis Data Hasil Penelitian .....	72
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>80</b>
A. Deskripsi Penerapan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> pada Kegiatan Pembelajaran .....	80
1. Pertemuan Pertama .....	81
2. Pertemuan Kedua .....	93
3. Pertemuan Ketiga.....	105
4. Rata-Rata Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Peserta Didik.....	117

B. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dengan Menerapkan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> pada Materi Momentum dan Impuls .....	121
1. Analisis <i>N-Gain</i> Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Momentum dan Impuls .....	121
2. Analisis <i>N-Gain</i> Materi Momentum dan Impuls .....	122
3. Analisis <i>N-Gain</i> Setiap Indikator Keterampilan Berpikir Kritis.....	124
4. Hasil Uji Hipotesis .....	127
5. Analisis Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	128
C. Temuan dan Pembahasan.....	129
1. Keterlaksanaan Pembelajaran menggunakan Media <i>Augmented Reality</i> .....	129
2. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis.....	138
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>144</b>
A. Simpulan .....	144
B. Saran .....	144
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>147</b>