

## DAFTAR ISI

### HALAMAN JUDUL

### PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

### PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

### PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

### ABSTRACT

ABSTRAK ..... vi

KATA PENGANTAR ..... vii

DAFTAR ISI ..... ix

DAFTAR GAMBAR ..... xiii

DAFTAR TABEL ..... xiv

DAFTAR LAMPIRAN ..... xv

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang ..... 1

1.2 Identifikasi Masalah ..... 6

1.3 Batasan Masalah ..... 8

1.4 Rumusan Masalah ..... 8

1.5 Tujuan Penelitian ..... 9

1.6 Manfaat Penelitian ..... 9

1.6.1 Manfaat Teoritis ..... 9

1.6.2 Manfaat Praktis ..... 10

1.7 Sistematika Penulisan ..... 11

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teoritik ..... 13

2.1.1 Pengalaman Menggunakan *Augmented Reality* ..... 13

2.1.2 Motivasi Belajar ..... 22

2.1.3 Keterlibatan ..... 25

2.1.4 Penerimaan Teknologi ..... 30

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan ..... 34

2.3 Kerangka Berpikir ..... 39

|  |    |
|--|----|
| 2.3.1 Hubungan antara motivasi belajar dan pengalaman menggunakan <i>augmented reality</i> .....   | 39 |
| 2.3.2 Hubungan antara keterlibatan dan pengalaman menggunakan <i>augmented reality</i> .....   | 41 |
| 2.3.3 Hubungan antara penerimaan teknologi dan pengalaman menggunakan <i>augmented reality</i> .....   | 42 |
| 2.3.4 Pengaruh motivasi belajar, keterlibatan dan penerimaan teknologi dengan terhadap pengalaman menggunakan <i>augmented reality</i> ..... | 44 |
| 2.4 Hipotesis Penelitian .....   | 45 |

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

|   |    |
|---|----|
| 3.1 Rancangan Penelitian .....                                    | 47 |
| 3.2 Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian .....                     | 51 |
| 3.3 Prosedur Penelitian .....                                     | 52 |
| 3.4 Populasi dan Sampling .....                                   | 54 |
| 3.5 Tehnik Pengumpulan Data .....                                 | 55 |
| 3.6 Instrumen Penelitian .....                                    | 56 |
| 3.6.1 Variabel Pengalaman Menggunakan Augmented Reality (Y) ..... | 56 |
| 3.6.1.1 Definisi Konseptual (Konstruk) .....                      | 56 |
| 3.6.1.2 Definisi Operasional .....                                | 57 |
| 3.6.1.3 Kisi-Kisi Instrumen .....                                 | 57 |
| 3.6.2 Variabel Motivasi Belajar (X1) .....                        | 58 |
| 3.6.2.1 Definisi Konseptual (Konstruk) .....                      | 58 |
| 3.6.2.2 Definisi Operasional .....                                | 58 |
| 3.6.2.3 Kisi-Kisi Instrumen .....                                 | 58 |
| 3.6.3 Variabel Keterlibatan (X2) .....                            | 59 |
| 3.6.3.1 Definisi Konseptual (Konstruk) .....                      | 59 |
| 3.6.3.2 Definisi Operasional .....                                | 59 |
| 3.6.3.3 Kisi-Kisi Instrumen .....                                 | 60 |

|  |    |
|--|----|
| 3.6.4 Penerimaan Teknologi (X3) .....        | 61 |
| 3.6.4.1 Definisi Konseptual (Konstruk) ..... | 61 |
| 3.6.4.2 Definisi Operasional .....           | 61 |
| 3.6.4.3 Kisi-Kisi Instrumen .....            | 61 |
| 3.7 Tehnik Analisis Data .....               | 62 |
| 3.8 Hipotesis Statistik .....                | 67 |

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|  |    |
|--|----|
| 4.1 Hasil .....  | 70 |
| 4.1.1 Data Deskriptif .....  | 70 |
| 4.1.1.1 Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Variabel<br>Pengalaman menggunakan <i>augmented reality</i> .....     | 77 |
| 4.1.1.2 Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Variabel Motivasi<br>Belajar .....                                    | 78 |
| 4.1.1.3 Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Variabel<br>Keterlibatan Penerimaan Teknologi .....                   | 79 |
| 4.1.1.4 Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Variabel<br>Penerimaan Teknologi .....                                | 80 |
| 4.1.2 Pengujian Persyaratan Analisis .....   | 81 |
| 4.1.2.1 Uji Normalitas .....   | 81 |
| 4.1.2.2 Uji Homogenitas .....  | 83 |
| 4.1.2.3 Pengujian Hipotesis .....  | 85 |
| 4.1.2.3.1 Hubungan antara Variabel Motivasi Belajar dan<br>Pengalaman menggunakan <i>augmented reality</i> .....     | 85 |
| 4.1.2.3.2 Hubungan antara Variabel Keterlibatan dan Pengalaman<br>menggunakan <i>augmented reality</i> .....         | 87 |
| 4.1.2.3.3 Hubungan antara Variabel Penerimaan Teknologi dan<br>Pengalaman menggunakan <i>augmented reality</i> ..... | 89 |
| 4.1.3 Hipotesis Multivariat .....  | 90 |
| 4.1.3.1 Uji Regresi Berganda .....   | 90 |
| 4.1.3.2 Uji Parsial .....  | 95 |

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 4.2 Keterbatasan Penelitian .....  | 96 |
| 4.3 Diskusi Hasil Penelitian ..... | 98 |

## **BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 5.1 Kesimpulan ..... | 104 |
| 5.2 Implikasi .....  | 105 |
| 5.3 Saran .....      | 108 |

## **DAFTAR REFERENSI**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Bagan Alur Kerangka Konseptual Penelitian .....  | 47 |
| Gambar 3.1 Model Penelitian .....                           | 51 |
| Gambar 4.1 Data Responden Berdasarkan Usia .....            | 71 |
| Gambar 4.2 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....   | 72 |
| Gambar 4.3 Data Responden Berdasarkan Masa Registrasi ..... | 73 |
| Gambar 4.4 Data Responden dan Jumlah Topik .....            | 75 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 4.1 Data Responden pada Sebaran UPBJJ .....   | 71 |
| Tabel 4.2 Data Deskriptif .....   | 74 |
| Tabel 4.3 Frekuensi Jawaban (prosentase %), Mean dan Std. Deviasi .....                                       | 74 |
| Tabel 4.4 Frekuensi Jawaban (prosentase %), Mean dan Std. Deviasi .....                                       | 75 |
| Tabel 4.5 Frekuensi Jawaban (prosentase %), Mean dan Std. Deviasi .....                                       | 75 |
| Tabel 4.6 Frekuensi Jawaban (prosentase %), Mean dan Std. Deviasi .....                                       | 76 |
| Tabel 4.7 Uji Validitas Variabel Pengalaman <i>Augmented Reality</i> .....                                    | 77 |
| Tabel 4.8 Uji Reliabilitas Variabel Pengalaman <i>Augmented Reality</i> .....                                 | 78 |
| Tabel 4.9 Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar.....  | 79 |
| Tabel 4.10 Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar .....   | 80 |
| Tabel 4.11 Uji Validitas Variabel Keterlibatan.....   | 80 |
| Tabel 4.12 Uji Reliabilitas Variabel Keterlibatan.....  | 80 |
| Tabel 4.13 Uji Validitas Variabel Penerimaan Teknologi.....   | 80 |
| Tabel 4.14 Uji Reliabilitas Variabel Penerimaan Teknologi.....  | 81 |
| Tabel 4.15 Uji Normalitas.....  | 81 |
| Tabel 4.16 Uji Coefficients.....  | 84 |
| Tabel 4.17 Korelasi antara Motivasi Belajar (X1) dan Pengalaman Menggunakan <i>Augmented Reality</i> (Y)..... | 86 |
| Tabel 4.18 Korelasi antara Keterlibatan dan Pengalaman Menggunakan <i>Augmented Reality</i> (Y).....          | 88 |
| Tabel 4.19 Korelasi antara Penerimaan Teknologi dan Pengalaman menggunakan <i>Augmented reality</i> .....     | 89 |
| Tabel 4.20 Descriptive Statistics .....   | 90 |
| Tabel 4.21 Correlation .....  | 91 |
| Tabel 4.22 Model Summary.....   | 92 |
| Tabel 4.23 Anova .....  | 92 |
| Tabel 4.24 Coefficients .....   | 94 |

## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN A

Perhitungan Validitas ..... A-1

### LAMPIRAN B

Perhitungan Reliabilitas ..... B-1

### LAMPIRAN C

Instrumen Penelitian ..... C-1

### LAMPIRAN D

Perhitungan Statistik Dasar/ Deskriptif ..... D-1

### LAMPIRAN E

Surat pemberian izin dari institusi yang diteliti ..... E-1

### LAMPIRAN F

Daftar Riwayat Hidup ..... F-1

