

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Peneletian	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
2.1 Kajian Teoritis	12
2.1.1 Media Pembelajaran	12
2.1.2 Media Pembelajaran Augmented Reality	13
2.1.3 Teknik Animasi 3 Dimensi	14
2.1.4 Blender	15
2.1.5 Unity 3 D	16
2.1.6 Visual Studio	17
2.1.7 Model Pengembangan Waterfall	18
2.1.8 Pengujian Black Box	19
2.2 Penelitian Relevan	20
2.3 Kerangka Berpikir	22
2.4 Desain Produk	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian	25

3.3 Model Pengembangan	26
3.4 Rancangan Produk.....	28
3.5 Prosedur Penelitian.....	32
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian.....	36
3.6.1 Bahan Penelitian.....	36
3.6.2 Instrumen Penelitian.....	37
3.7 Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan.....	51
4.2 Uji Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris).....	66
4.2.1 Uji Kelayakan Konten Produk	66
4.2.2 Uji Kelayakan Media/Konstruksi Produk	68
4.2.3 Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	70
4.3 Uji Efektivitas Produk	73
4.4 Pembahasan dan Temuan Penelitian	76
4.5 Ketebatasan Penelitian.....	78
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Implikasi	80
5.3 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	85

