

## DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Batasan Masalah .....	8
1.4. Rumusan Masalah.....	9
1.5. Tujuan Penelitian .....	9
1.6. Manfaat Penelitian .....	9
1.7. Definisi Operasional .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
2.1. Media Pembelajaran .....	12
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran .....	12
2.1.2. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	13
2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran .....	14
2.1.4. Jenis Media Pembelajaran .....	16
2.1.5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
2.1.6. Penilaian Media Pembelajaran.....	17

2.2.	Android .....	19
2.2.1.	Pengertian Android .....	19
2.2.2.	Sejarah Android .....	19
2.2.3.	Kelebihan dan Kekurangan Android .....	20
2.3.	Augmented Reality (AR) .....	22
2.3.1.	Pengertian Augmented Reality (AR) .....	22
2.3.2.	Sejarah Augmented Reality (AR) .....	23
2.3.3.	Metode Augmented Reality (AR) .....	24
2.3.4.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented Reality</i> (AR) .....	25
2.4.	Bangun Ruang Sisi Datar .....	26
2.4.1.	Pengertian dan Konsep Bangun Ruang Sisi Datar .....	26
2.4.2.	Bentuk-bentuk Bangun Ruang .....	27
2.5.	Alat-alat Pengembangan .....	41
2.5.1.	Photoshop .....	41
2.5.2.	Blender .....	41
2.5.3.	Vuforia .....	41
2.5.4.	Visual Studio Code .....	42
2.5.5.	Unity 3D .....	42
2.6.	Model Pengembangan ADDIE .....	43
2.6.1.	<i>Analyze</i> (Analisis) .....	44
2.6.2.	<i>Design</i> (Desain) .....	44
2.6.3.	<i>Development</i> (Pengembangan) .....	44
2.6.4.	<i>Implementation</i> (Implementasi) .....	45
2.6.5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	45
2.7.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan AR .....	45
2.8.	Hasil Penelitian yang Relevan .....	48
2.9.	Kriteria Kualitas Hasil Pengembangan .....	50
2.10.	Kerangka Berpikir .....	52
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>54</b>
3.1.	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	54
3.1.1.	Lokasi Penelitian .....	54

3.1.2.	Waktu Penelitian.....	54
3.2.	Subjek Penelitian .....	54
3.3.	Jenis Penelitian .....	54
3.4.	Variabel Penelitian.....	55
3.5.	Teknik Pengumpulan Data .....	55
3.5.1.	Observasi .....	56
3.5.2.	Wawancara.....	57
3.5.3.	Angket/Kuisisioner.....	57
3.6.	Instrumen Penelitian .....	58
3.6.1.	Instrumen Validitas.....	58
3.6.2.	Instrumen Kepraktisan.....	60
3.6.3.	Instrumen Keefektifan .....	61
3.7.	Prosedur Penelitian .....	61
3.7.1.	<i>Analyze</i> (Analisis) .....	62
3.7.2.	<i>Design</i> (Desain/Perancangan).....	64
3.7.3.	<i>Development</i> (Pengembangan) .....	65
3.7.4.	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	66
3.7.5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	66
3.8.	Analisis Data.....	67
3.8.1.	Analisis Data Validasi Media dan Materi.....	68
3.8.2.	Analisis Data Validasi Praktisi .....	68
3.8.3.	Analisis Data Validasi Efektif .....	69
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
4.1.	Hasil Penelitian .....	70
4.1.1.	Tahap <i>Analysis</i> (Analisis) .....	70
4.1.2.	Tahap <i>Design</i> (Rancangan).....	73
4.1.3.	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan) .....	77
4.1.4.	Tahap <i>Implementaion</i> (Implementasi).....	92
4.1.5.	Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	95
4.2.	Pembahasan .....	95
4.3.	Keterbatasan Penelitian.....	102

<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>102</b>
5.1. Kesimpulan .....	102
5.2. Saran .....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>105</b>