

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ixx
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kajian Teoritik	10
2.1.1 Belajar	10
2.1.2 Pembelajaran.....	11
2.1.3 Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 <i>Augmented Reality</i>	15
2.1.5 <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	30
2.1.6 <i>Problem Based Learning</i>	31
2.1.7 Topologi Jaringan.....	35
2.2 Penelitian Relevan.....	43
2.3 Kerangka Berpikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	47

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	47
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	47
3.2.1 Subjek Penelitian.....	47
3.2.2 Objek Penelitian	47
3.3 Model Pengembangan.....	48
3.4. <i>Flowchart</i>	58
3.5 Bahan dan Instrumen Penelitian.....	60
3.5.1 Bahan Penelitian.....	60
3.5.2 Instrumen Penelitian.....	60
3.6 Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan	72
4.1.1 <i>Define</i> (Pendefenisian)	72
4.1.2 <i>Design</i> (Desain).....	75
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	81
4.1.4 <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	96
4.2 Pembahasan Dan Temuan Penelitian	101
4.3 Keterbatasan Penelitian dan produk.....	102
BAB V KESIMPULAN	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN.....	109