

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	12
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 Bagan Rancangan Pengembangan ADDIE dalam Pengembangan <i>E-Modul Interaktif berbasis Augmented Reality</i>	36
Gambar 4.1 Tampilan Unggahan Marker <i>Paper E-Modul</i>	73
Gambar 4.2 Tampilan Unggahan Objek 3D dari <i>E-Modul</i>	73
Gambar 4.3 Tampilan Pemberian Fitur <i>Anotation</i> pada Setiap Objek 3D dari Keragaman Budaya	74
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan <i>Barcode</i> dan Objek 3D <i>Augmented Reality</i> ...	75
Gambar 4.5 Tampilan Perancangan dan Pengunggahan Elemen 2D ke <i>Assemblr Edu</i> pada <i>Scene</i>	76
Gambar 4.6 Tampilan Pengaturan Fitur <i>Switch Scene</i> pada Kuis.....	76
Gambar 4.7 Tampilan Penambahan Audio pada <i>Scene</i>	77
Gambar 4.8 Tampilan LKPD <i>Augmented Reality</i>	78
Gambar 4.9 Tampilan <i>E-Modul</i> interaktif berbasis <i>Augmented Reality</i>	79