

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Awal Assemblr EDU	22
Gambar 2. 2 Halaman awal website Canva	23
Gambar 2. 3 Halaman awal flipHTML5	24
Gambar 2.4 Mesin Bubut.	29
Gambar 2.5 Mesin Frais.	29
Gambar 2.6 Mesin Sekrap.	30
Gambar 2.7 Mesin Gerinda.	30
Gambar 2. 8 Bagan model ADDIE.	33
Gambar 2. 9 Kerangka Berpikir.	34
Gambar 3. 1 Metode Pengembangan ADDIE.	41
Gambar 3. 2 Garis Besar Prosedur Penelitian.	45
Gambar 4. 1 Tampilan awal e-modul berbasis augmented reality.	59
Gambar 4. 2 Tampilan peta konsep e-modul.	60
Gambar 4. 3 Materi utama e-modul	61
Gambar 4. 4 Tampilan materi mesin bubut berbasis augmented reality	62
Gambar 4. 5 Tampilan materi mesin frais berbasis augmented reality	63
Gambar 4. 6 Tampilan materi mesin sekrap berbasis augmented reality	64
Gambar 4. 7 Tampilan materi mesin gerinda berbasis augmented reality	65
Gambar 4. 8 Nilai sebelum dan sesudah menggunakan e-modul berbasis Augmented Reality	77