

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Pengembangan Produk.....	7
1.6. Manfaat Pengembangan Produk.....	7
1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
1.8. Pentingnya Pengembangan	10
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1. Kajian Teoretis	15
2.1.1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	15
2.1.2. <i>Augmented Reality</i>	19
2.1.3. Pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi.....	23
2.1.4. Pemahaman Belajar	27
2.1.5. Perangkat Lunak Pengembangan Media	29
2.1.6. Instrumen Penelitian.....	33
2.2. Kajian Produk yang Dikembangkan	34
2.3. Model Pengembangan Produk yang digunakan	36

2.4. Penelitian Relevan.....	40
2.5. Kerangka Berpikir	44
2.6. Desain Produk	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
3.2. Sasaran Produk yang dihasilkan.....	49
3.3. Metode Pengembangan Produk.....	51
3.4. Teknik Pengumpulan Data	62
3.5. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	72
4.1. Hasil Pengembangan Produk	72
4.2. Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris).....	84
4.3. Efektivitas Produk (Melalui Uji Coba)	88
4.4. Pembahasan.....	89
BAB V PENUTUP	95
5.1. Kesimpulan.....	95
5.2. Implikasi.....	97
5.3. Keterbatasan Penelitian	98
5.4. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN.....	103

