

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>Marker Based AR</i> .....	18
Gambar 2.2. Kerangka berfikir .....	26
Gambar 2.3. Rancangan Desain Produk .....	26
Gambar 3.1. Model ADDIE .....	29
Gambar 3.2. <i>Usecase diagram</i> pengguna media.....	32
Gambar 3.3. <i>Activity diagram</i> media .....	33
Gambar 3.4. Prosedur Penelitian.....	35
Gambar 4.1. Splashscreen .....	50
Gambar 4.2. Menu Utama.....	50
Gambar 4.3. Tampilan menu KI.KD.....	51
Gambar 4.4. Tampilan AR Video Playback Motion Tweening.....	51
Gambar 4.5. Tampilan AR Video Playback Shape Tweening.....	51
Gambar 4.6. Tampilan AR Video Playback Tint Tweening.....	52
Gambar 4.7. Tampilan AR Video Playback Motion Guide Tweening.....	52
Gambar 4.8. Tampilan menu materi .....	52
Gambar 4.9. Tampilan menu tutorial .....	53
Gambar 4.10. Tampilan Video Tutorial .....	53
Gambar 4.11. Tampilan petunjuk pengisian kuis.....	53
Gambar 4.12. Tampilan kuis.....	53
Gambar 4.13. Tampilan score perolehan kuis.....	54
Gambar 4.14. Tampilan info pengembangan .....	54
Gambar 4.15. Tampilan fungsi tombol pada media.....	54
Gambar 4.16. Tampilan petunjuk cara penggunaan media.....	55
Gambar 4.17. Tampilan proses pembuatan desain media pembelajaran .....	55
Gambar 4.18. Tampilan pembuatan animasi.....	56
Gambar 4.19. Tampilan proses pembuatan video tutorial .....	56
Gambar 4.20. Tampilan proses pembuatan <i>license key</i> .....	57
Gambar 4.21. Tampilan proses pembuatan <i>marker AR</i> .....	57
Gambar 4.22. Tampilan proses pembuatan media pembelajaran.....	58
Gambar 4.23. Tampilan proses <i>coding</i> pembuatan media pembelajaran .....	58
Gambar 4.24. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi .....	61
Gambar 4.25. Grafik Hasil Validasi Ahli Media .....	63
Gambar 4.26. Grafik Akseptabilitas Pengguna Produk .....	66
Gambar 4.27. Hasil Analisis Skor Uji N-Gain.....	68
Gambar 4.28. Hasil Presentase Uji N-Gain .....	68