DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN……..i
KATA PENGANTAR……iv
ABSTRAK……vi
ABSTRACT……vii
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN……..**xiii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang..... 1
1.2. Identifikasi Masalah 8
1.3. Batasan Masalah..... 8
1.4. Rumusan Masalah 9
1.5. Tujuan Penelitian..... 10
1.6. Manfaat Penelitian..... 10
BAB II KAJIAN TEORI, DESAIN PRODUK **12**
2.1. Kajian Teoritis 12
2.1.1. Multimedia Pembelajaran..... 12
2.1.2. Augmented Reality 13
2.1.3. Marker Augmented Reality 16
2.1.4. Tools Pengembangan Augmented Reality 18
2.1.5. Android..... 22
2.1.6. Photoshop 23
2.1.7. Perangkat Keras Komputer..... 23
2.1.8. Mata Pelajaran Kejuruan Dasar…….. 30
2.2. Penelitian Relavan 31
2.3. Kerangka Berpikir 34
2.4. Konsep/ Desain Produk 36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 38
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian 38
3.2. Responden/ Subjek/ Objek Penelitian 38
3.3. Model Pengembangan 38
3.4. Rancangan Produk 41
3.5. Prosedur Penelitian 50
3.6. Instrumen Penelitian 51
3.7. Teknik Analisis Data 54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 58
4.1. Deskripsi Produk Pengembangan 58
4.1.1. Tahap Pendefinisian 59
4.1.2. Tahap Perancangan 59
4.1.3. Tahap Pengembangan 60
4.1.4. Aplikasi Augmented Reality 61
4.2. Uji Kelayakan Produk 69
4.2.1. Uji Kelayakan Media 69
4.2.2. Uji Kelayakan Konten Produk 72
4.2.3. Uji Aseptabilitas Pengguna Produk 76
4.3. Uji Efektivitas Produk 79
4.4. Pembahasan dan Temuan Penelitian 84
4.5. Keterbatasan Penelitian 85
BAB V PENUTUP 86
5.1. Kesimpulan 86
5.2. Saran 87
DAFTAR PUSTAKA 88

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY