

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Spesifikasi Produk.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN DISAIN PRODUK .....</b>	<b>12</b>
2.1 Kajian Teoritis.....	12
2.1.1 Media Pembelajaran .....	12
2.1.2 Augmented Reality.....	16
2.1.3 SketchUp 3D .....	18
2.1.4 Vuforia SDK .....	20
2.1.5 Unity.....	21
2.1.6 Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan .....	21
2.2 Penelitian Relevan.....	32
2.3 Kerangka Berpikir .....	36
2.4 Konsep/Disain Produk.....	39

2.5 Hipotesis.....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>45</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian.....	45
3.3 Model Pengembangan.....	46
3.4 Rancangan Produk.....	47
3.5 Prosedur Penelitian.....	50
2.6 Bahan dan Instrumen Penelitian.....	54
3.6.1 Bahan Penelitian.....	54
3.6.2 Instrumen Penelitian.....	54
3.7 Teknik Analisis Data.....	61
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>68</b>
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan.....	68
4.2 Uji Kelayakan Produk.....	71
4.2.1 Uji Kelayakan Konten Produk.....	71
4.2.2 Uji Kelayakan Media/Konstruksi Produk.....	72
4.2.3 Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	74
4.3 Uji Efektivitas Produk.....	75
4.3.1 Analisis Data Awal.....	75
4.3.2 Analisis Data Akhir.....	77
4.4 Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	79
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	81
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Implikasi.....	83
5.3 Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>