

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI, DISAIN PRODUK (DAN HIPOTESIS)	10
2.1 Kajian Teoritis	10
2.1.1. Media Pembelajaran	10
2.1.2. Mata Pelajaran Teknik animasi 3 Dimensi	10
2.1.3. <i>Augmented Reality</i>	13
2.1.4. <i>Unity</i> 3 Dimensi	17
2.1.5. <i>Vuforia</i>	18
2.1.6. <i>Google Sketchup</i>	19
2.1.7. <i>Android</i>	19
2.2. Penelitian Relevan.....	21
2.3. Kerangka Berpikir	24
2.4. Konsep/Desain Produk	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.2. Responden/Subjek/Objek Penelitian	29
3.3. Model Pengembangan Produk.....	29
3.4. Rancangan Produk.....	31
3.4.1. <i>Use Case Diagram</i>	31
3.5. Prosedur Penilaian	33
3.6. Bahan Dan Instrumen Penilaian	34
3.6.1. Bahan	34
3.6.2. Instrument Penelitian	35
3.7. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1. Deskripsi Produk Pengembangan	47
4.2. Uji Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris)	52
4.2.1. Uji Blackbox Testing.....	53
4.2.2. Uji Kelayakan Isi (Konten)	55
4.2.3. Uji Kelayakan Media/Konstruksi Produk	58
4.2.4. Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	63
4.3. Uji Efektivitas Produk.....	70
4.4. Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	72
4.5. Keterbatasan Penelitian	74
BAB V PENUTUP.....	75
5.1. Kesimpulan	75
5.2. Implikasi.....	76
5.3. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78