

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.3. 1 Contoh Hasil <i>Augmented Reality</i>	35
Gambar 2.3. 1 Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran (Sumber: Sugiyono, 2017).....	45
Gambar 3.3.1. 1 Langkah-langkah model pengembangan ADDIE	50
Gambar 3.3.3. 1 Tahapan Rancangan Penelitian	52
Gambar 3.3.3. 2 Tampilan awal	54
Gambar 3.3.3. 3 Tampilan Perkerasan Kaku AR KJJ.....	54
Gambar 4.1.2. 1 Tampilan <i>Splash Screen Branding</i> Assemblr Studio	68
Gambar 4.1.2. 2 Tampilan tombol <i>play</i> Media AR KJJ.....	69
Gambar 4.1.2. 3 Tampilan tombol <i>Next</i> Media AR KJJ	70
Gambar 4.1.2. 4 Tampilan tombol <i>Prev</i> Media AR KJJ.....	71
Gambar 4.1.6. 1 Tampilan Halaman Sampul	76
Gambar 4.1.6. 2 Tampilan Halaman Petunjuk Pengguna	76
Gambar 4.1.6. 3 Tampilan Halaman Kompetensi Pembelajaran	77
Gambar 4.1.6. 4 Tampilan Halaman Materi dan AR Marker	78
Gambar 4.2.3. 1 Grafik Kelayakan Media Pembelajaran	85