

DAFTAR ISI

	halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DATAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Pengembangan Produk.....	6
1.6 Manfaat Pengembangan Produk.....	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoritis	7
2.1.1 Perakitan Komputer	7
2.1.2 Media pembelajaran.....	8
2.1.3 Android	12
2.1.4 <i>Augmented Reality</i>	16
2.1.5 Vuforia	17
2.1.6 Unity 3D.....	18
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	20
2.3 Kerangka Berpikir	23
2.4 Konsep Desain Produk	25
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	28
3.3 Model Pengembangan Produk.....	29
3.4 Rancangan Produk.....	32

3.5	Prosedur Penelitian	33
3.6	Instrumen Penelitian	36
3.7	Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Deskripsi Produk Pengembangan.....	45
4.2	Uji Kelayakan.....	52
4.2.1	Uji Kelayakan Media/Konstruksi Produk	54
4.2.2	Uji Kelayakan Konten Produk.....	56
4.2.3	Uji Akseptabilitas Produk	59
4.3	Uji Efektivitas Produk	62
4.4	Pembahasan dan Temuan Penelitian	67
4.5	Keterbatasan Penelitian	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Implikasi.....	71
5.3	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73