

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Penelitian Model ADDIE	19
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Menggunakan Model ADDIE	43
Gambar 4.1 Tampilan Proses Pembuatan Desain 3D Pada Aplikasi Blender	65
Gambar 4.2 Proses Export Desain 3D ke Unity	65
Gambar 4.3 Proses Tambah Target Baru dan Buat Fitur List Daftar Target.	66
Gambar 4.4 Proses Buat Fitur Patokan Dalam AR, Upload dan Dowload Database.....	66
Gambar 4.5 Proses Import Database ke Unity.....	66
Gambar 4.6 Proses Target Image AR dan Import Desain 3D di Unity.....	67
Gambar 4.7 Proses Tambah Object Textbox dan Button.....	67
Gambar 4.8 Proses Penambahan Logic Pada Menu dan Tombol.....	67
Gambar 4.9 Proses Export ke Apk.....	67
Gambar 4.10 Tampilan Aplikasi AR yang Sudah Terinstal.....	68
Gambar 4.11 Tampilan Aplikasi AR saat Digunakan.....	68
Gambar 4.12 Diagram Batang Persentase Rata-rata Penilaian Media Pembelajaran Mobile Berbasis Augmented Reality.....	79
Gambar 4.13 Histogram Hasil Kemampuan Awal Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran Mobile Berbasis Augmented Reality.....	80
Gambar 4.14 Histogram Hasil Kemampuan Awal Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional.....	81
Gambar 4.15 Histogram Hasil Kemampuan Akhir Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran Mobile Berbasis Augmented Reality.....	83
Gambar 4.16 Histogram Hasil Kemampuan Akhir Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional.....	84