

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.8 Pentingnya Pengembangan	11
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Teoretis	15
2.1.1 Modul Pembelajaran	15
2.1.2 <i>Augmented Reality</i>	18
2.1.3 Vuforia	21
2.1.4 Unity 3D	22
2.1.5 Android	23
2.1.6 Mata Pelajaran Informatika	24
2.1.7 Model ADDIE	24
2.1.8 Pengujian <i>Black Box</i>	25
2.1.9 Uji Kelayakan	27
2.1.10 Uji Akseptabilitas	29

2.1.11 Uji Efektivitas	30
2.2 Kajian Produk yang Dikembangkan	32
2.3 Model Pengembangan Produk yang Digunakan	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.2 Sasaran Produk yang Dihasilkan	37
3.3 Metode Pengembangan Produk.....	38
3.3.1 Teknik Pengembangan.....	38
3.3.2 Alat dan Bahan.....	41
3.3.3 Tahap Pengembangan	44
3.4 Teknik Pengumpulan Data	56
3.5 Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Hasil Pengembangan Produk	71
4.2 Kelayakan Produk	90
4.3 Keterimaan Produk.....	96
4.4 Efektivitas Produk	98
4.5 Pembahasan.....	106
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Implikasi.....	112
5.3 Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN	120