

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk.....	9
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	9
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teoritis.....	11
2.1.1 Media	11
2.1.2 Pembelajaran.....	12
2.1.3 Media Pembelajaran.....	12
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran.....	13
2.1.5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	15
2.1.6 Augmented Reality.....	18
2.1.7 Jenis Augmented Reality.....	20
2.1.8 Augmented Reality Dalam Pendidikan	22
2.1.9 Android	23

2.1.10 Tools Pengembangan	24
2.1.11 Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi.....	28
2.1.12 Komponen Perangkat Keras Komputer	30
2.1.13 Model ADDIE	38
2.2 Penelitian Relevan	41
2.3 Kebaruan Penelitian	43
2.4 Kerangka Berpikir	44
2.5 Konsep/Desain Produk	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	48
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian	48
3.3 Model Pengembangan	48
3.4 Rancangan Produk.....	54
3.4.1 Use Case Diagram	54
3.4.2 Activity Diagram.....	56
3.4.3 Storyboard.....	56
3.5 Prosedur Penelitian.....	60
3.6 Teknik Pengumpulan Data	62
3.7 Instrumen Penelitian	63
3.8 Teknik Analisis Data	71
3.8.1 Analisis Kelayakan Produk	72
3.8.2 Analisis Akseptansi Pengguna (Peserta Didik)	73
3.8.3 Analisis Efektivitas Produk	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan	79
4.2 Uji Kelayakan Produk	93
4.2.1 Uji Kelayakan Media	93
4.2.2 Uji Kelayakan Materi.....	94
4.2.3 Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	95
4.2.4 Uji Efektivitas Produk.....	96
4.3 Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	104

4.4 Keterbatasan Penelitian	105
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	106
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Implikasi.....	106
5.3 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	114

