

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSUTUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN MUNAQOSYAH.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	viii
KATA PENGANTA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
G. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Deskripsi Teori.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. <i>Augmented Reality</i>	16
3. Aplikasi Pendukung Pembuatan Aplikasi Biologi Sel <i>Augmented Reality</i> (BIOSAR).....	19
4. Materi Struktur dan Fungsi Sel	21
5. Indikator Uji Kelayakan Media.....	27
B. Penelitian Terdahulu	28
C. Kerangka Berfikir	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Model Pengembangan.....	34
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Uji Coba Produk.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Hasil Pengembangan.....	42
C. Pembahasan Produk Akhir.....	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	86
A. Simpulan	86

B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Relevansi dan perbedaan penelitian terdahulu	30
Tabel 3. 1. Skala Likert	39
Tabel 3. 2. Skala Kevalidan Media.....	39
Tabel 3. 3. Penilaian Skala Likert.....	40
Tabel 3. 4. Skala Kepraktisan	40
Tabel 4. 1 Validasi Ahli Materi 1	50
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi 2	50
Tabel 4. 3 Keseluruhan Hasil Validasi Ahli Materi	50
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Media 1	51
Tabel 4. 5 Validasi Ahli Media 2	52
Tabel 4. 6 Keseluruhan Hasil Validasi Ahli Media	52
Tabel 4. 7. Revisi ahli materi.....	53
Tabel 4. 8. Revisi ahli media	63
Tabel 4. 9. Data hasil Kepraktisan guru	69
Tabel 4. 10. Data hasil kepraktisan siswa.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1.	Sel prokariotik	22
Gambar 2. 2	Sel tumbuhan.....	25
Gambar 2. 3	Sel hewan	26
Gambar 2. 4	Skema kerangka berfikir	33
Gambar 3. 1	Skema Tahapan Pengembangan Media Aplikasi Biosar	35
Gambar 4. 1	Pembuatan tampilan utama aplikasi BIOSAR menggunakan aplikasi Adobe Ilustrator	44
Gambar 4. 2	Pembuatan model obyek 3D di aplikasi Blender	45
Gambar 4. 3	Pembuatan gambar marker di aplikasi Adobe Ilustrator	46
Gambar 4. 4	Pengintegrasian obyek 3D dan 2D menggunakan website Vuforia	46
Gambar 4. 5	Pembuatan aplikasi BIOSAR di Aplikasi Unity	47
Gambar 4. 6	Pemerograman menggunakan bahasa C# di Visual Code	48
Gambar 4. 7	Pembuatan kamera AR di Aplikasi Unity	49