

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-2
1.3 Tujuan Penelitian	I-2
1.4 Batasan Masalah	I-2
1.5 Manfaat Penelitian	I-3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Media Pembelajaran.....	II-1
2.2. Interaktif.....	II-3
2.3. Bangun Ruang.....	II-4
2.4. Augmented Reality.....	II-4
2.5. Metode Marker Tracking	II-5
2.6. Android	II-6
2.7. Mindmap	II-7
2.8. State Of The Art.....	II-7

2.9. Matrik Penelitian.....	II-12
-----------------------------	-------

BAB III METODOLOGI

3.1. Metodologi Penelitian	III-1
3.2. Pengumpulan Data	III-1
3.3. Pembuatan Produk Multimedia.....	III-2
3.4. Rencana Pengujian	III-3
3.4.1. Populasi dan Sampel	III-3
3.4.2. Kriteria Penilaian	III-3
3.4.3. Butir Kuisisioner.....	III-4
3.4.4. Klasifikasi Hasil Kuisisioner	III-4
3.5. Evaluasi Penelitian	III-5
3.6. Penarikan Kesimpulan	III-5

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengumpulan Data	IV-1
4.2. Pembuatan Produk Multimedia.....	IV-1

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	V-1
5.2. Saran.....	V-1

DAFTAR PUSTAKA