

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoretis.....	10
2.1.1 Penelitian dan Pengembangan	10
2.1.2 Media Pembelajaran.....	12
2.1.3 Media <i>Flashcard</i>	22
2.1.4 <i>Augmented Reality</i>	23
2.1.5 Bahasa Indonesia.....	26
2.2 Penelitian Relevan.....	28
2.3 Kerangka Konseptual	30

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian	34
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.3	Prosedur dan Rancangan Penelitian.....	35
3.3.1	Analisis (Analysis)	36
3.3.2	Desain (Design)	38
3.3.3	Pengembangan (Development)	41
3.3.4	Implementasi (Implementation).....	44
3.3.5	Evaluasi (Evaluation).....	45
3.4	Subjek dan Objek Penelitian	46
3.5	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.6	Teknik Analisis Data.....	52
3.6.1	Data Kualitatif	52
3.6.2	Data Kuantitatif	53

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	60
4.1.1	Analisis (Analysis)	60
4.1.2	Desain (Design)	65
4.1.3	Pengembangan (Development)	68
4.1.4	Implementasi (Implementation).....	77
4.1.5	Evaluasi (Evaluation).....	87
4.2	Pembahasan	90

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan	97
5.2	Saran	98

DAFTAR PUSTAKA.....	100
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	104
----------------------	------------

RIWAYAT HIDUP	164
----------------------------	------------